ZWEI GRATIS-BEILAGEN MIT 28 SEITEN: NEUE SPIELE VON DAEDALIC UND TIPPS ZU FINAL FANTASY XV

PC Games

Wissen, was gespielt wird

EXTENDED

+ 2 DVDs + 16 SEITEN EXTRA

+ VOLLVERSION AUF HEFT-DVD

LORDS OF THE FALLEN

ERSTMALS AUF HEFT-DVD!

Topaktuell, bockschwer und richtig gut: Der Action-Rollenspiel-Hit aus Deutschland!

Amazon-Preis vom 16.11.2016: ca. 20 Euro!

25.000-EURO-GEWINNSPIEL + WEIHNACHTS-EINKAUFSFÜHRER

Auf 18 Seiten: Richtig coole Weihnachts-Geschenktipps für Gamer, Nerds und Technik-Freaks

DEUTSCHLANDEXKLUSIV ANGESPIELT!

MASS EFFECT ANDROMEDA

Exklusive Titelstory auf 12 Seiten: Entwicklerbesuch bei Bioware, Details zur Solokampagne und Spieleindrücke zum Mehrspielermodus + Serienrückblick!

USK ab 16 freigegeben

AUSGABE 292
12/16 | € 6,99
www.pcgames.de

Österreich: € 7,90; Schweiz sfr 12,20; Dänemark dkr 79,00; Italien, Frankreich, Spanien, Portugal € 9,00; Holland, Belgien, Luxemburg € 8,20





Endlich wieder nach den Sternen greifen!

Wolfgang Fischer, Chefredakteur

Wer sich auch über unsere Webseite www.pcgames.de informiert, dem wird bestimmt aufgefallen sein, dass Teile der Titelstory dieser PC-Games-Ausgabe zu *Mass Effect: Andromeda* auch dort zu finden sind. In der heutigen Zeit, wo sich Informationen rasant schnell verbreiten und jeder sich in kürzester Zeit zu einem Thema eine Meinung gebildet hat, ist das nichts Ungewöhnliches. Auch die Hersteller von Spielen haben daran ihren Anteil, vor allem durch Vertraulichkeitsvereinbarungen, die nur auf Online-Medien zugeschnitten sind. International gesehen spielen Printmedien schon lange keine große Rolle mehr. Wir hängen aber weiterhin sehr an unserer Printausgabe. Nicht, weil wir Online-Verweigerer oder Ewiggestrige wären, sondern weil wir daran glauben, dass sich ein gedrucktes Heft sich auch im Jahr 2017 (und darüber hinaus) hervorragend eignet, um Informationen zu aktuellen Spielen optimal zu vermitteln. Unsere Titelstory zu *Mass Effect: Andromeda* ist dafür ein sehr gutes Beispiel. Kompakt und optisch hübsch aufbereitet, versorgen wir euch ab Seite 12 mit wirklich allen Infos, die es zum neuen Bioware-Spiel im Internet zu finden gibt, und legen jede Menge exklusive Infos aus erster Hand oben drauf. Ihr müsst also nicht mehrere Webseiten durchforsten und die dortigen oft anonym geteilten Infobits durch den Bullshit-Filter jagen, um euch optimal über dieses Thema zu informieren. Stattdessen versorgen euch unsere redaktionsinternen *Mass-Effect*-Fanatiker Matthias, Felix und Co. mit allem, was ihr über den Titel wissen müsst, und liefern auch ihre persönlichen Einschätzungen dazu. Im Prinzip gilt diese Vorgehensweise für alle Themen in diesem Heft. Wer sich über die hier stattfindende Berichterstattung hinaus für ein Thema interessiert oder Tipps sucht, findet diese dann mit großer Wahrscheinlichkeit auf www.pcgames.de, wo wir zu vielen Themen auch nach Release noch weiterführende Infos bieten.

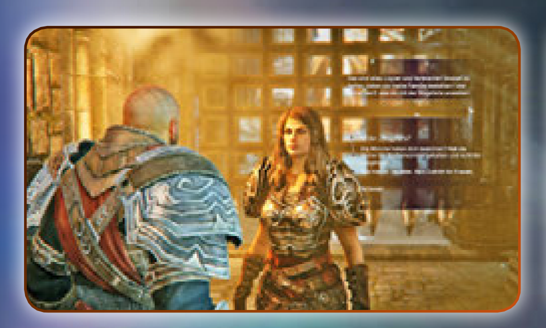
Das PC-Games-Heft (beziehungsweise die Extended-Fassung) hat aber noch einen weiteren Vorzug: die beiliegende Vollversion! Auch hier bemühen wir uns, euch stets qualitativ hochwertige Titel zu präsentieren. Auf den Titel in diesem Monat – *Lords of the Fallen* – sind wir ganz besonders stolz. Das gerade mal zwei Jahre alte Action-Rollenspiel zierte noch kein anderes Heft und ist obendrein ein preisgekröntes Ausnahmespiel.

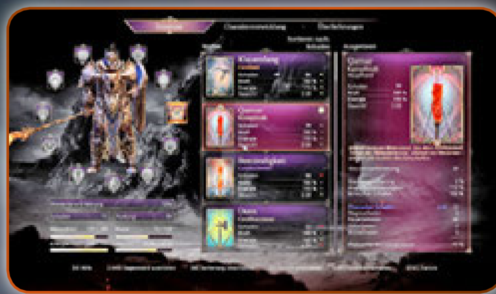
Wir wünschen euch viel Spaß mit *Lords of the Fallen* und dieser Ausgabe eures Lieblings-PC-Magazins

Wolfgang und das PC-Games-Team

… und das ist auf den DVDs:

VOLLVERSION auf DVD







LORDS OF THE FALLEN: DIGITAL DELUXE EDITION

In dem düsteren Action-Rollenspiel von Deck 13 verkörpert ihr den Krieger Harkyn. Der knurrige Kämpfer und verurteilte Verbrecher erreicht zu Spielbeginn ein abgelegenes Bergkloster. Dort haben sich die Rhogar – ein dämonisches Kriegervolk – über die Mönche hergemacht und das Gemäuer in einen finsteren Ort voller Schutt und Leichen verwandelt. Ganz im Stil von *Dark Souls* kämpft und zaubert ihr euch durch zahlreiche Quests und stellt euch mächtigen Bossgegnern. Fans von knackigen und wuchtig inszenierten Kämpfen finden in *Lords of the Fallen* vielfältige Waffen und Ausrüstung, die einen ganz individuellen Spielstil ermöglichen. Außerdem lässt sich euer Charakter und dessen Equipment umfangreich verbessern und weiter aufrüsten.

INSTALLATION/AKTIVIERUNG

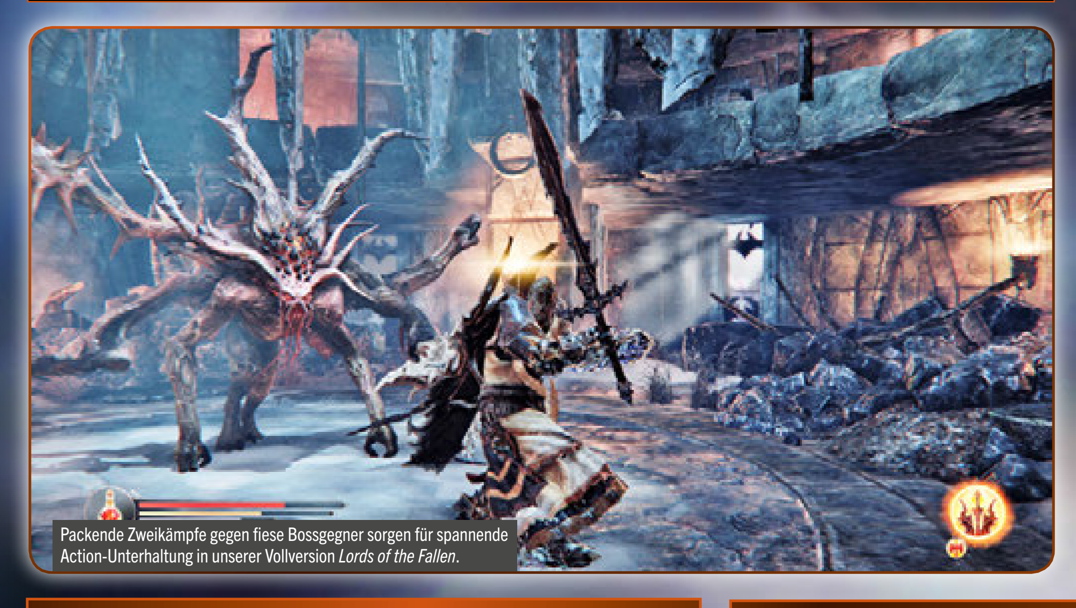
Installiert den Client von unserer Heft-DVD. Stellt dabei sicher, dass ihr eine funktionierende Online-Verbindung habt. Außerdem benötigt ihr einen gültigen Steam-Account, um *Lords of the Fallen* zu aktivieren. Beachtet dazu bitte die Hinweise auf der Code-Karte beziehungsweise unten auf dieser Seite! Alternativ lässt sich die Installation auch ohne Datenträger durchführen, indem ihr die Seriennummer in Steam eingebt.

SYSTEMVORAUSSETZUNGEN

Mindestens: Win Vista (64 bit), 6 GB RAM, Core 2 Quad Q8400/ Phenom II X4 940, Geforce GTX 460/Radeon HD 6850, 17 GB Festplattenspeicher

FAKTEN ZUM SPIEL:

- Wuchtige und anspruchsvolle Nahkämpfe
- Drei spielbare Magieschulen sorgen für Abwechslung im Spiel
- Zahlreiche Waffen und Rüstungen erlauben vielfältige Kampftaktiken
- Feine Grafik und tolle Animationen
- Stimmungsvolle Spielwelt
- Moderne Partikeleffekte
- Atmosphärische Soundeffekte
- Stimmiger Soundtrack
- Cool designte Gegner
- Doppelter New-Game-Plus-Modus für Hardcore-Spieler
- Düster inszenierte Story
- Fair verteilte Speicherpunkte
- Aufrüstbare Items
- Bietet umfangreiche Haupt- und Nebenaufgaben für den Spieler
- Zahlreiche Bosskämpfe
- Zusatzinhalt: Digitales Artbook
- Zusatzinhalt: Digitale Weltkarte



Packende Zweikämpfe gegen fiese Bossgegner sorgen für spannende Action-Unterhaltung in unserer Vollversion *Lords of the Fallen*.

INHALT DER 1. DVD

VOLLVERSION
- Lords of the Fallen: Digital Deluxe Edition

VIDEO (TRAILER)
- Games TV 24

TOOLS
- 7-Zip (v.9.2.0)
- Adobe Reader (v.10.0.1)
- VLC Media Player (v.2.1.5)



INHALT DER 2. DVD

VOLLVERSION
- Lords of the Fallen: Digital Deluxe Edition

VIDEOS (SPECIAL)
- Battlefield 1: Das hat uns nicht gefallen
- Battlefield 1: Das hat uns gefallen
- Call of Duty: Infinite Warfare – Video-Grafikvergleich PC – Min/Max
- Skyrim Special Edition: Grafikvergleich: Alt vs. Neu
- Star Citizen: Diskussionsrunde über den aktuellen Stand

VIDEOS (TEST)
- Battlefield 1
- Call of Duty: Infinite Warfare
- Hitman: Season One
- Silence
- Titanfall 2
- Tyranny

VIDEOS (TRAILER)
- Games TV 24
- Mass Effect Andromeda: Cinematic Reveal Trailer



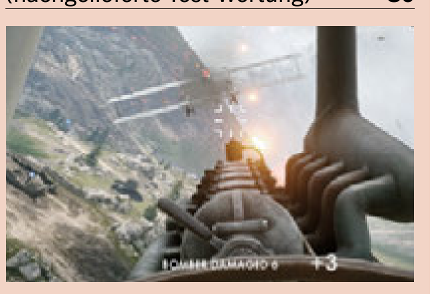
* Eure persönliche Seriennummer für die Installation unserer DVD-Vollversion *Lords of the Fallen* erhaltet ihr, indem ihr den Code von der Codekarte (S. 50/51, nur in der Extended-Fassung der PC Games) auf dieser Website eingebt: www.pcgames.de/codes. Bei Fragen wendet euch bitte an redaktion@pcgames.de.

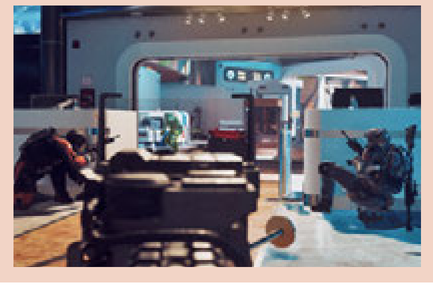
INHALT 12/16

Bei unserem deutschlandexklusiven Studiobesuch bei Bioware erfahren wir spannende Details zur Solokampagne und zum Mehrspielermodus des neuen *Mass Effect*-Abenteuers.

AKTUELL

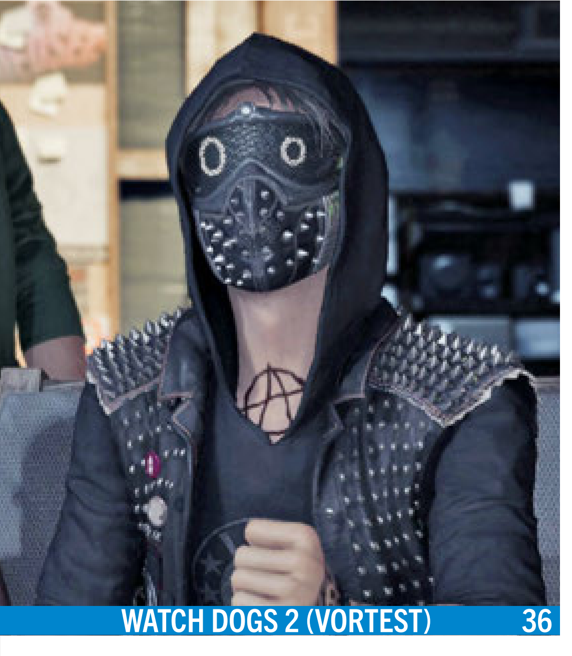
TEST







MAGAZIN



WATCH DOGS 2 (VORTEST) 36



Entwickler Arkane Studios liefert ein inhaltlich rundherum gelungenes Schleich-Actionspiel. Warum ihr *Dishonored 2* ganz oben auf eurer Wunschliste stehen haben solltet, erfahrt ihr im ausführlichen Test.

DISHONORED 2: DAS VERMÄCHTNIS DER MASKE 54



PLANET COASTER (VORTEST) 38



DIE ZWERGE 64

EXTENDED



HARDWARE



SERVICE

SPIELE IN DIESER AUSGABE

DIE REDAKTION

Die Stammredaktion von PC Games stellt sich vor: Was bewegte das Team in diesem Monat?

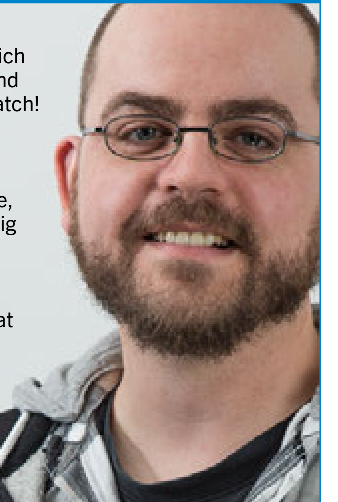
WOLFGANG FISCHER
Chefredakteur

Hat sich:
Für die Weihnachtsfeiertage mal wieder ein Projekt vorgenommen: trotz schwerer Kulleraugenphobie und Angst vor der bestimmt klischeehaften Aufbereitung mal wieder ein *Final Fantasy* durchspielen. Ich bin sehr gespannt, wie schlimm/gut/erschreckend/cool Teil 15 tatsächlich ist.

Schenkt sich:
Zu Weihnachten selbst das NES Classic Mini. Tolles Teil für einen unterhaltsamen Trip in die Vergangenheit. Hoffen wir nur, dass es nicht ewig ausverkauft ist.

Freut sich:
Wie ein Schneekönig auf das neue *Mass Effect*. Bin sehr gespannt, was uns Bioware da auftischt.

DAVID BERGMANN
Leitender Redakteur PCGames.de



Ballert wieder:
Durch die Blizzcon angeheizt kehrte ich mal wieder zu *Overwatch* zurück – und bin dabei geblieben. Nur noch ein Match!

Ist traurig:
dass die 6. Staffel *American Horror Story* schon vorbei ist. Die beste Serie, die niemand kennt, war diesmal richtig stark erzählt.

Bereut nichts:
Der Impulskauf von Playstation VR hat sich noch nicht gerächt. Die Technik fasziniert mich und für Enthusiasten gibt's genug brauchbare Spiele. *Rez Infinite* als Virtual-Reality-Titel ist mein persönliches Spielerlebnis des Jahres.

STEFAN WEISS
Redakteur

Arbeitet kontinuierlich daran:
alle Herausforderungen und Eskalationsmissionen in *Hitman: The Complete First Season* erfolgreich zu meistern.

Begrüßt seine Kollegen neuerdings mit:
„Oink, oink, ihr Schweinchen", was wohl am intensiven, mehrmaligen Durchspielen von *Die Zwerge* von King Art Games liegen muss.

Genoss Daedalics Märchenstunde:
Silence erwies sich zwar als sehr kurzes und untypisches Adventure, sorgte am Ende jedoch für herzliche Rührung.

Freut sich:
dass es mit *Shadow Tactics* nach einer endlos scheinenden Durststrecke endlich Nachschub für *Commandos*-Fans gibt.

FELIX SCHÜTZ
Redakteur



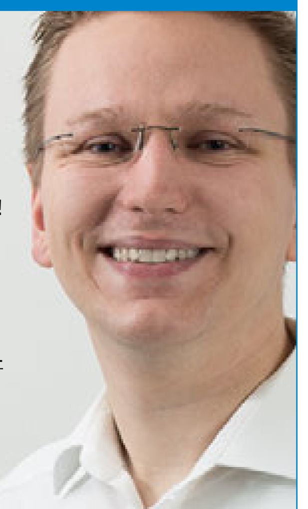
Zuletzt durchgespielt:
Shadow Tactics, *Owlboy* und einen behämmerten Shooter aus den 90ern. Außerdem viel zu viel Zeit in *Civilization 6* versenkt, *Diablo* rausgekramt und *Titanfall 2* (PS4) durchgespielt. Nun an der Reihe: *Dishonored 2* und *Battlefield 1*.

War angemessen entsetzt:
Von der katastrophalen US-Wahl und hofft inständig, dass Europa nicht noch weiter nach rechts abdriftet. Genug ist genug.

Wünscht sich:
Dass EA (oder wer auch immer derzeit auf der Lizenz hockt) endlich *Dune 2*, *Dune 2000* und *Emperor* auf GOG & Co. anbietet. Das Spice muss fließen!

Gehört eigentlich in Quarantäne:
Unfassbar, was man sich dieser Tage alles in einer Kita einfängt!

PETER BATHGE
Redakteur



Düst seit Wochen durchs Outback:
Forza Horizon 3 wird so schnell nicht langweilig, das geniale Fahrgefühl und die vielen, vielen, viiiiielen Rennen im virtuellen Australien halten bei der Stange. Und im Dezember kommt auch noch das *The Crew*-Add-on *Calling All Units*. So viele Pferdestärken auf einmal!

Hat erst im Nachgang bemerkt:
Wie dämlich die Geschichten von *Mass Effect 2+3* tatsächlich waren. Die Augen geöffnet hat ihm das äußerst lesenswerte Blog von Autor Shamus Young: www.shamusyoung.com/twentysidedtale/?p=27792

Hofft auf Schnee im Dezember:
Das nasskalte November-Wetter nervt.

Gibt *Watch Dogs 2* eine Chance:
Teil 1 war auch nicht so schlecht.

MATTI SANDQVIST
Redakteur



Findet es mitunter schwer:
sich die unterschiedlichen Tastenbelegungen von *Call of Duty: Infinite Warfare, Battlefield 1* und *Titanfall 2* zu merken. So schmeiße ich halt aktuell mal ungewollt Granaten statt Türen aufzumachen.

Wünscht sich eine klügere Welt:
in *Civilization 6*, denn die Gegner-KI scheint sich eher am intellektuellen Niveau des kommenden US-Präsidenten zu orientieren. Echt schade, denn sonst bin ich mit dem neuen Civ rundum zufrieden!

Freut sich auf Finnland:
Wenn es in Deutschland keinen Schnee im Dezember geben wird, fliege ich halt in die Heimat – ha!

MATTHIAS DAMMES
Redakteur

Hat zuletzt durchgespielt:
Bioshock 2, *Battlefield 1*, Telltales *Batman Episode 3*, *Titanfall 2*

Spielt derzeit:
Bioshock Infinite, *Civilization 6*, *Rise of the Tomb Raider, Dishonored 2*, *Transport Fever*, *Motorsport Manager*, *World of Warcraft: Legion*

Wünscht sich manchmal:
einen 48-Stunden-Tag. So viele Spiele, die derzeit nach Aufmerksamkeit verlangen. Da ist es erst recht nicht hilfreich, dass er auf Steam zwei so süchtig machende Spielchen wie *Transport Fever* und *Motorsport Manager* entdeckt hat.

Graut es:
jeden Morgen vor dem November-Wetter. Die Radfahrt ins Büro macht derzeit kaum Spaß.

MAX FALKENSTERN
Redakteur



Wurde überrascht von:
Titanfall 2! Gunplay und Movement gefallen ihm deutlich besser als in *Battlefield 1* und *Call of Duty: Infinite Warfare*. Hinzu kommt eine brauchbare Kampagne und ein toller Mehrspieler-Modus. Danke, Respawn!

Versucht sich derzeit:
als Manager von Vernügungsparks in *Planet Coaster* und erstellt fleißig Blaupausen für Atraktionen und Läden, die er mit der Community teilt.

Outet sich als:
große Frostbeule. Er zittert schon bei Temperaturen um 14 Grad wie Espenlaub.

Kauft bereits fleißig:
Weihnachtsgeschenke für Familie, Freunde und die Verlobte ein. Der frühe Vogel fängt den Wurm …

MARC CARSTEN HATKE
Social Media Manager



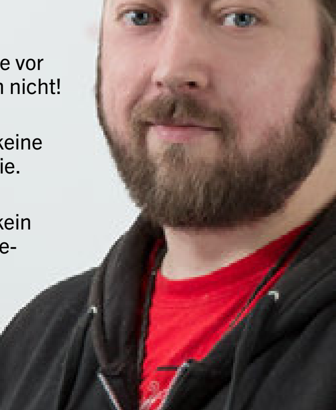
Spielt zuzeit:
Battlefield 1, *Titanfall 2*, *Darkest Dungeon*, *WoW: Legion*, *Parkitect*

Ist glücklich mit:
seiner neuen PS4 Pro, jetzt fehlt nur noch der passende 4K-TV. Hat jemand Tipps?

Kann sich nicht losreißen von:
Parkitect! Mit der neuen Alpha-Version sind endlich Go-Karts ins Spiel gekommen. Die Map ist allerdings bald voll. Was tun?

Freut sich auf:
die Feiertage. Ich bin zwar ein alter Weihnachtsmuffel, trotzdem sind die besinnlichen Tage immer eine Gelegenheit, liegen gebliebene Spiele aus dem laufenden Jahr nachzuholen. *Rise of the Tomb Raider* lässt grüßen!

SASCHA LOHMÜLLER
Redakteur



Spielt gerade:
WoW: Legion, Overwatch, Watch Dogs 2, Dishonored 2, Titanfall 2, Battlefield 1

Liest gerade:
Nach vielen Jahren mal wieder die Dunkle-Turm-Heptalogie – nach wie vor fantastisch. Bitte verhunzt den Film nicht!

Hasst:
Länderspiel-Pausen. Ich hab zwar keine Alternativ-Lösung, aber ich hasse sie.

Hat:
Bisher im Gegensatz zu Max noch kein einziges Weihnachtsgeschenk eingekauft. Ha!

Beißt:
Sich dafür um den 15. Dezember herum wahrscheinlich in den A… llerwertesten.

CHRISTIAN DÖRRE
Redakteur



Könnte hier:
Alles zu *Titanfall 2* wiederholen, was Kollege Max schon in seinem Kasten geschrieben hat. DIE positive Überraschung des Spieleherbstes.

Hat nach *Mafia 3* und *Watch Dogs 2*:
Erst mal genug von Open-World-Spielen, die der ewig gleichen Genre-Standard-Formel folgen.

Hört gerade:
Lagwagon – Hang. Wie konnte dieses Brett nur zwei Jahre lang voll an mir vorbeigehen?

Hat sich selbst zu Weihnachten:
Bereits mehrere Bücher geschenkt und auf den Kindle geladen. Ein Präsent für die Eltern ist auch schon gefunden, doch was soll ich nur meinem Patenkind schenken?

LUKAS SCHMID
Redakteur



Freut sich:
Auf den Besuch seiner Familie Ende November. Beziehungsweise, bezogen auf den Erscheinungstermin dieses Heftes: Hat sich gefreut, dass seine Famile Ende November zu Besuch war.

Ist gespannt:
Auf Nintendos neue Konsole, Switch. Ich würde dem Mario-Konzern sehr gönnen, dass das Ding ein Erfolg wird!

Hat noch immer nicht überwunden:
Was für ein großer Haufen Dinosaurierscheiße sowohl *Batman v. Superman: Dawn of Justice* als auch *Suicide Squad* waren. *Wonder Woman* verspricht dem Trailer nach, diesen Trend fortzusetzen.

Wundert sich:
Über gar nix mehr, seitdem Trump die USA-Wahlen gewonnen hat.

SO ERREICHT IHR UNS:

Der direkte Draht in die PC-Games-Redaktion:

Anregungen und Fragen rund ums Heft: redaktion@pcgames.de

Fragen und Anliegen zum Abo: abo@computec.de

Fragen zur Heft-DVD, zu Videos und Vollversion: dvd@pcgames.de

Heftnachbestellungen und Sonderhefte: shop.pcgames.de

PC Games abonnieren: abo.pcgames.de

Trefft das Team auf Facebook: www.facebook.de/pcgamesde

Folgt uns auf Twitter: www.twitter.com/pcg_de

PC Games auf Instagram: www.instagram.com/pcgames.de



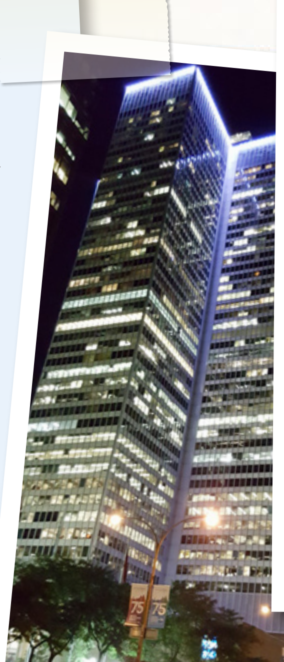


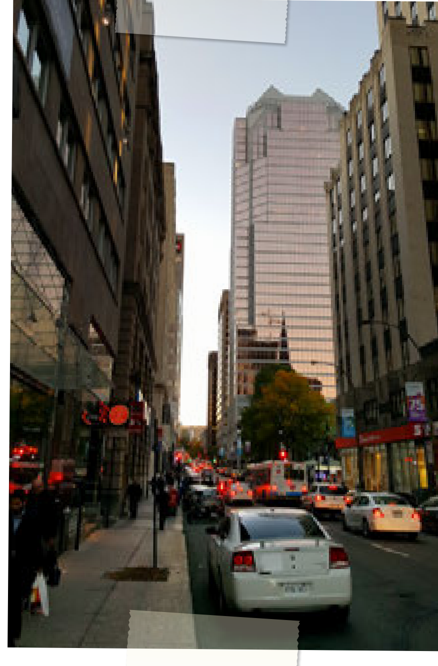
DAS PC-GAMES-TEAM-TAGEBUCH

Das Leben unserer Redakteure besteht nicht nur aus Schreiben und Spielen. Was wir diesen Monat alles erlebt haben, erfahrt ihr auf dieser Seite.

Und wo sind die Holzfäller?

Da ging für unseren wohl treuesten Bioware-Fan ein Traum in Erfüllung: Matthias hatte die grosse Ehre, das nächste Spiel der legendären Rollenspielschmiede in Montreal näher anzuschauen und obendrein mit den fleissigen Entwicklern zu plaudern. Wie man seiner Vorschau zu Mass Effect: Andromeda entnehmen kann, war Matthias fast rundum glücklich mit dem, was Bioware mit dem Sci-Fi-RPG vorhat. Was unserem Redakteur den mitgebrachten Bildern nach ebenfalls gefallen hat: die Strassen der kanadischen Metropole.









Barbarossa aus dem Hohen Norden

Stefan durfte in diesem Monat zwar nicht wie Kollege Matthias in das wunderschöne Land der Holzfäller reisen, lernte aber immerhin einen rotbärtigen Entwickler aus dem Land der tausend Seen und Wälder kennen. Der Finne Jussi Autio arbeitet aktuell mit seinem kleinen Team an Urban Empire, das unsere Leser während einer Sneak Peek Probe spielen durften. Ob das Spiel so cool wie die Heimat der Entwickler werden wird, verrät der Artikel auf Seite 26.

PC-Games-Podcast



Hören (und sehen), was gespielt wird!

Tausende Fans freuen sich jede Woche auf den PC-Games-Podcast: In wechselnder Zusammensetzung diskutieren Redakteure über Spiele-Neuheiten, kommentieren aktuelle Meldungen und beantworten Leserfragen. Mehr als 360 Sendungen sind erschienen, wöchentlich kommt eine hinzu. Seit Neuestem werden die Podcasts auch per Video aufgezeichnet! Mehr auf www.pcgames.de, Rubrik Magazin -> Podcasts!

Der Abo-Newsletter

Exklusive Infos für PC-Games-Abonnenten

Leser-Aktionen, exklusive Gewinnspiele, Spezial-Angebote und Vorab-Informationen direkt aus der Redaktion – all das bietet der beliebte PC-Games-Abo-Newsletter. Und so bekommt ihr ihn: Einfach Name, Anschrift, E-Mail-Adresse und Abo-Nummer (findet ihr auf dem Adressen-Etikett eures Abo-Hefts) an abo@computec.de mailen – schon seid ihr auf dem Verteiler.



Mass Effect Andromeda

Als einziges deutsches Magazin lud uns Bioware zu einem exklusiven Termin ein, um den Aufbruch nach Andromeda erstmals zu sehen und spielen.

Von: Matthias Dammes

Genre: Action-Rollenspiel **Entwickler:** Bioware **Publisher:** Electronic Arts **Termin:** Frühjahr 2017

TEMPEST
Das kleine Aufklärungsraumschiff steht unter dem Kommando des Pathfinder und dient diesem als Basis für die Erkundung. Dazu kann das Schiff auch direkt auf Planeten landen.

NOMAD ND1
Ein schnelles, agiles Fahrzeug ohne eigene Bewaffnung zur Aufklärung neuer Planeten. Dazu verfügt es auch über spezielle Klettermodi und Booster.

Die simple Tatsache, dass die Entwickler von Bioware ihr neues Studio in Montreal aufbauen wollten und dafür noch qualifizierte Leute gesucht haben, führte dazu, dass schon relativ früh offen über ein neues *Mass Effect* gesprochen wurde. Das erzählte uns Studio-Manager Yanick Roy bei unserem Besuch in der ostkanadischen Metropole. Denn nach der ersten Bestätigung Ende 2012 und der offiziellen Ankündigung auf der E3 2015 hat das Schweigen endlich ein Ende.

Einigen Entwicklern fällt sichtlich eine Last von den Schultern. Denn erstmals präsentieren sie ihre Vision von *Mass Effect: Andromeda* an Außenstehende. Als eines von nur vier europäischen Magazinen konnten wir uns Mitte Oktober einen exklusiven Einblick verschaffen und haben erstmals ein Gefühl dafür bekommen, wohin die Reise für die Reihe nach der Trilogie um Commander Shepard geht.

Pfadfinder der Sterne

Ausgangspunkt des Abenteuers ist die sogenannte Andromeda Initiative, ein geheimes Programm, das bereits lange vor den Ereignissen der Trilogie einsetzt. Darin schließen sich viele Rassen der Milchstraße zusammen, um die nächstgelegene Andromeda-Galaxie zu erkunden. Die Mission habe vor allem einen wissenschaftlichen Antrieb, es gebe aber noch andere Gründe für den Aufbruch, den uns die Macher derzeit allerdings noch nicht verraten wollen. Insgesamt machen sich rund 100.000 Personen verschiedener Spezies auf vier Archeschiffen auf die beschwerliche Reise. Eine Reise, für die es kein Rückflugticket gibt.

Creative Director Mac Walters vergleicht es mit einem möglichen Trip zum Mars. Man wäre lange Zeit unterwegs, ohne Ahnung, was einen am Ziel erwartet, und kommt vermutlich nie wieder zurück. Es geht bei der Andromeda Initiative nicht darum, vor den Reapern zu flüchten. Die Archen brechen bereits auf, bevor die Bedrohung durch die alles vernichtenden Killermaschinen ernst genommen wird. Damit umgehen die Entwickler auch geschickt die umstrittenen Enden von *Mass Effect 3*. Jeder Teilnehmer dieser Expedition hat seine eigene Motivation für die Reise – Neugier, Abenteuerlust, Überlebenswille.

Unter all diesen Abenteurern befinden sich auch die Geschwister Scott und Sarah Ryder. Einen der beiden wählt ihr als euren Protagonisten und könnt dann natürlich auch einen individuellen Vornamen vergeben. Anders als Commander Shepard, der bereits ein Space-Marine mit jeder Menge Kampferfahrung war, sind Scott und Sarah noch etwas grün hinter den Ohren. Beide gehören den sogenannten Pathfindern an, die zwar über militärisches Training verfügen, aber in erster Linie Scouts und Forscher sind. „Das ist kein militärischer Trip, das ist kein militärisches Abenteuer, auf das ihr euch begebt. Das ist eine wissenschaftliche Mission“, erklärt Mac Walters. Jede Arche verfügt über ein Team von Pathfindern, die bei der Ankunft in der Andro-

PC GAMES ZU BESUCH BEI BIOWARE

Mitte Oktober lud uns Bioware in die kanadische Metropole Montreal ein.

In der zweitgrößten französischsprachigen Stadt der Welt arbeiten die Rollenspiel-Experten seit nun fast fünf Jahren am neuen Teil der *Mass Effect*-Reihe. Zusammen mit den Motive Studios unter der Leitung von Jade Raymond, die hier an *Battlefront 2* arbeiten, bezieht Bioware eine ganze Etage eines Bürokomplexes am namhaften Place Ville-Marie. Im Jahre 1642 gründete der französische Offizier Paul de Chomedey die Stadt auf der Insel Montreal nämlich zunächst unter dem Namen Ville Marie. Ihren heutigen Namen hat die Stadt vom 233 m hohen Hügelzug Mont Royal. [Anm. der Chefred: Jetzt reicht's aber mit der Geschichtsstunde!] Auch wenn die zweite Niederlassung von Bioware in Kanada bereits bei den DLCs für *Mass Effect 3* Erfahrung mit dem Universum sammeln konnte, befand sich das Studio noch im Aufbau, als mit *Andromeda* begonnen wurde. Geleitet wird Bioware Montreal von Yanick Roy, der bereits seit 2006 im Unternehmen arbeitet.

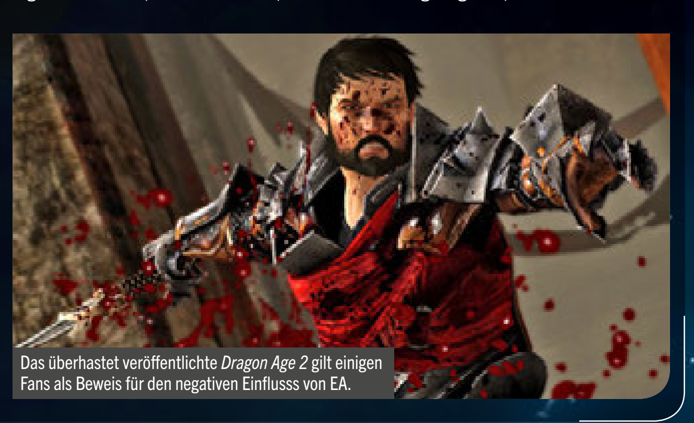


PC Games-Redakteur Matthias Dammes in den heiligen Hallen von Bioware in Montreal.

AARYN FLYNN UND YANICK ROY ÜBER DEN EINFLUSS VON ELECTRONIC ARTS

Im Rahmen unseres Studiobesuchs konnten wir mit General-Manager Aaryn Flynn und Studiochef Yanick Roy auch über Bioware und den von Fans häufig unterstellten zu großen Einfluss von Publisher Electronic Arts sprechen.

PC Games: Wie steht ihr zu dem Vorwurf einiger Spieler, dass Bioware nicht mehr wie früher ist und sich seit der Übernahme durch Electronic Arts zu sehr verändert hat?
Yanick Roy: Ich finde das immer eigenartig. Die Art der Spiele, die wir heute machen, ist sehr vergleichbar mit dem, was wir bei *Mass Effect 1* und *Knights of the Old Republic* gemacht haben. Im Grunde haben wir bereits bei *Jade Empire* den heutigen Weg eingeschlagen. Der Wandel, mehr Action in die Spiele zu bringen, bei gleichzeitiger Erhaltung der Story, begann bereits vor der Übernahme von EA. Die Vorstellung kommt vermutlich aus den alten Top-Down-Tagen von *Baldur's Gate*, aber wir haben schon eher begonnen, unsere Palette zu erweitern. Um ehrlich zu sein, abseits der größeren Firmenstruktur stecken sie ihre Nasen nicht in unsere kreative Arbeit.
Aaryn Flynn: Ja, das stimmt. Bei Spielen wie *Dragon Age 2* gibt es immer diese leicht zu glaubende Auffassung, dass irgendjemand in einem Büro im EA-Hauptquartier diese Entscheidung getroffen hat. Aber das ist nicht wahr. Es ist so einfach nicht passiert. Yanick hat Recht. Es gibt viele Dinge, an denen wir heute arbeiten, weil wir sie machen wollen. Wir machen sie aus eigenem Antrieb, weil wir denken, dass die Spieler es wollen und weil wir denken, damit erfolgreich sein zu können. Es hat nie einen EA-Manager gegeben, der uns gesagt hat, was wir tun sollen.


Das überhastet veröffentlichte *Dragon Age 2* gilt einigen Fans als Beweis für den negativen Einflusss von EA.

meda-Galaxie dafür zuständig sind, eine neue Heimat zu finden. In der *Mass Effect*-Trilogie war die Menschheit bereits in der galaktischen Gesellschaft angekommen, die ersten Kontakte mit den anderen Spezies lagen bereits einige Zeit zurück. Doch diesmal ist alles anders. Wir sind die Aliens in dieser unbekannten Umgebung.

Im Verlauf der „fantastischen Einzelspieler-Geschichte“, wie es Walters beschreibt, begegnet der Protagonist den unterschiedlichsten Charakteren. Wie gewohnt werden sich Dramen, Romanzen und knifflige Entscheidungen rund um die wichtigsten Figuren entwickeln. Für eine engere Bindung an eure Squad-Mitglieder und mehr Charaktertiefe bringen die Entwickler die Loyalitätsmissionen aus *Mass Effect 2* zurück.

Commander Shepard war ein gestandener Soldat in seinen 30ern. Die Ryder-Geschwister und viele andere Charaktere sind dagegen etwas jünger, wodurch auch eine etwas jüngere Geschichte erzählt wird. „Shepard war bereits ein Held und wurde eine Legende. Diesmal ist es eine Geschichte darüber, ein Held zu werden“, beschreibt es der Creative Director.

Zwei Säulen

Bei der Entwicklung standen vor allem zwei Säulen im Mittelpunkt, die das gesamte Erlebnis tragen sollen. Der erste wichtige Bereich ist dabei das Kampf- und Charaktersystem, das mit packender Third-Person-Action dafür sorgen soll, dass es eben nicht nur einfach ein viertes *Mass Effect* wird.

„Der Kampf hat sich deutlich weiter entwickelt. Ich würde sogar so weit gehen und sagen, dass unsere Charakterentwicklung und der Kampf einen größeren Sprung machen als je zuvor“, erklärt Mac Walters selbstbewusst. Aber natürlich dreht sich auch diesmal alles um die Charaktere und die Story. Der Spieler soll wieder das Gefühl bekommen, Teil einer epischen Sci-Fi-Saga zu sein und in eine mysteriöse neue Welt aufzubrechen.

„Unsere Science-Fiction ist immer recht bodenständig, aber sie erzeugt auch immer das Gefühl, dass da draußen noch mehr ist, dass es ein großes Mysterium gibt. Das ist das Gefühl, was wir wieder erzeugen wollen“, beschreibt Walters die zweite wichtige Säule. Um diese zentralen Elemente haben die Entwickler in den letzten fünf Jahren das gesamte Spiel aufgebaut. Dabei besinnen sich die Macher aber auch wieder auf die Wurzeln der Serie, denn die Erkundung von Planeten spielt, wie im ersten Teil, eine zentrale Rolle.

> „Wir wollten daraus keine Geschichte über die Flucht vor den Reapern machen.“

Mako war gestern

Dabei ist sich das Team seiner wenig rühmlichen Geschichte von Erkundungsfeatures durchaus bewusst. Die weitläufigen Planeten im ersten Teil waren größtenteils leer und öde. Der Erkundungspanzer „Mako“ fuhr sich wie ein Gummiball, statt wie eine tonnenschweres Vehikel. Man wollte sich in diesen Punkten deutlich steigern und die Qualität liefern, die Fans von Bioware und *Mass Effect* erwarten. Entsprechend galt den Missionen und Questknotenpunkten auf den verschiedenen Planeten große Aufmerksamkeit.

Für die schnelle Fortbewegung sorgt erneut ein Fahrzeug – der Nomad. Das auf dem Mako basierende Vehikel ist vor allem auf schnelle Aufklärung ausgelegt. Daher verfügt das Gefährt auch über

DIE PROTAGONISTEN

Ihr entscheidet euch als Protagonist für einen der Ryder-Zwillinge. Der andere verschwindet dann jedoch nicht, sondern spielt weiter eine wichtige Rolle in der Handlung – genau wie Vater Alec Ryder.

keine eigene Bewaffnung. Sollte es zu einer Auseinandersetzung kommen, heißt es aussteigen und selbst kämpfen. Wir konnten das Gefährt zwar nicht selbst mit dem Controller in der Hand erleben, aber allein vom Zusehen machte die Fahrphysik deutlich mehr her als beim alten Mako.


Über neue Fähigkeiten wollten die Entwickler nicht viel verraten. Dieser Biotik-Skill könnte eine Art Gedankenkontrolle darstellen.

Hubs, Level und Planeten

Die Galaxie von *Mass Effect: Andromeda* bietet Schauplätze, die in verschiedene Typen eingeteilt werden. Am größten sind die Story-Planeten, die ähnlich wie in *Dragon Age: Inquisition* große, weitläufige Areale darstellen. Hier trifft der Protagonist auf Hubs mit NPCs. In Gesprächen bekommt der Spieler dabei ein Gefühl für diese Welt vermittelt. Denn jeder dieser Planeten erzählt eine eigene Geschichte. Darüber hinaus sind diese Levels aber auch erzählerisch mit anderen Schauplätzen verknüpft.

Der zentrale Handlungsstrang des Spiels ist deutlich linearer aufgebaut und soll sich so anfühlen, wie man es von einem *Mass Effect* erwartet. Allerdings haben die Entwickler durchaus versucht, auch in diesen kritischen Handlungsmomenten ein größeres Gefühl von Freiheit zu erzeugen. Der Hauptfokus dieser Gebiete liegt aber auf der Erzählung der Geschichte. Ähnlich verhält es sich mit den bereits erwähnten Loyalitätsmissionen. Neben all diesen Missionsgebieten wird es auch wieder zentrale Anlaufpunkte geben, ähnlich der Citadel in der Trilogie. In diesen Bereichen geht es einzig um die Erzählung, das Kennenlernen neuer Kulturen, Handwerk und Handel.

Oder ihr führt Dialoge mit Gefährten, Crewmitgliedern oder anderen NPCs. Einige von ihnen sind eventuell sogar potentielle Romanzenpartner. Wie schon bei *Dragon Age: Inquisition* beschränken sich mögliche Liebesbeziehungen nicht nur auf den Kreis der eigenen Begleiter. Die Interaktion mit dem Partner wurde zusätzlich deutlich ausgebaut. „Derzeit ist die kleinste Romanze in *Andromeda* größer als die größte Romanze in *Mass Effect 3*“, erklärt Walters.

Dynamischeres Kampfsystem

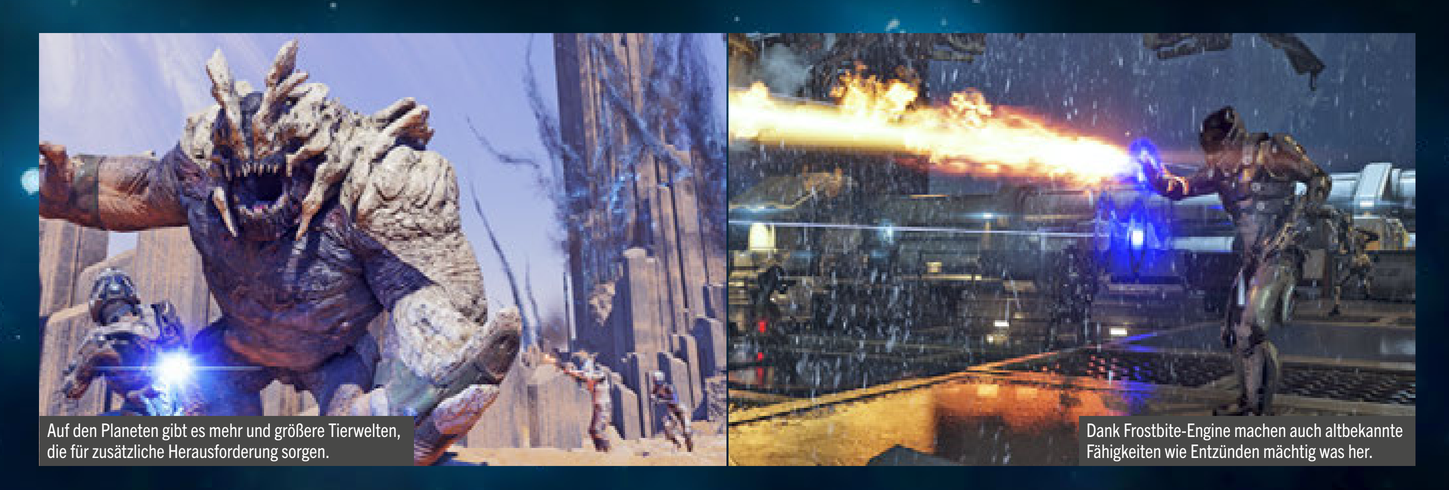
Sich verschiedenster Feinde zu erwehren, kommt auch ein Pathfinder nicht herum. Das Kampfsystem profitiert dabei vom Wechsel auf die Frostbite-Engine mit speziellen Physikeffekten und einer bis zu einem gewissen Grad zerstörbaren Umgebung. Man werde es mit der Zerstörung nicht so weit treiben wie *Battlefield*, aber es soll eine gewisse Dynamik auf dem Schlachtfeld entstehen. Minutenlanges Verschanzen hinter einer Deckung soll damit passé sein.

Mit der Sprungfähigkeit und Jet-Pack-Hilfe führen die Entwickler außerdem eine vertikale Ebene ein. Je nach Gelände werden damit die taktischen Optionen erweitert. Die Umgebung sei ein Werkzeug im Arsenal des Spielers, erklärt Mac Walters die bessere Einbindung der Landschaft in das Kampfgeschehen. Das konnten wir in einer Mission im späteren Spielverlauf beobachten.

Mit einem voll entwickelten Charakter führt uns Produzent Michael Gamble das Kampfsystem vor. Beim ersten Feindkontakt packt er gleich mal eine gewaltige Attacke mit der Omni-Klinge aus. Die holografische Nahkampfwaffe am rechten Unterarm ist also wieder dabei und soll jetzt auch mehrere Modi bieten. In der gezeigten Mission betritt Ryder mit seinen Kameraden ein großes Gebäude. Begleitet wird der Protagonist wie gewohnt von zwei Gefährten, darunter die bereits aus Trailern bekannte Asari mit dem Spitznamen Peebee. (siehe Kasten Seite 18)

Das Kampfgebiet bietet weniger Platz als die offene Spielwelt. Dennoch gibt es mit den verschiedenen Ebenen noch genug taktische Optionen. Dabei sollte man sich aber nicht zu lange auf eine bestimmte Deckung verlassen. Denn die Feuergefechte hinterlassen ihre Spuren in Form von zerstörten Geländern oder Kisten. Entsprechend wichtig ist die Bewegung des Helden. Durch die neue Sprungmechanik sowie den „Dash“ kann der Spieler schnell von einer Deckung zur nächsten kommen und die Vertikalität des Levels optimal nutzen. Dabei sieht die Bewegung von Ryder deutlich dynamischer und spritziger aus, als es bei Shepard jemals der Fall war. Der Dash beschreibt ein schnelles Ausweichen in Bewegungsrichtung, bei der auch das Jetpack zur Hilfe genommen wird. Dieser Move ersetzt die Rolle aus den Vorgängern.

Bei der Charakterentwicklung soll *Mass Effect: Andromeda* deutlich mehr Tiefe bieten als bisher. Dabei war es den Entwicklern wichtig, dem Spieler immer eine Wahl zu lassen. Das System soll einerseits eine tiefgreifende Beschäftigung mit dem eigenen Helden ermöglichen und andererseits auch für all diejenigen Spieler zugänglich sein, die sich nicht mit jedem Detail auseinandersetzen wollen. Klassen wie


Auf den Planeten gibt es mehr und größere Tierwelten, die für zusätzliche Herausforderung sorgen.

Dank Frostbite-Engine machen auch altbekannte Fähigkeiten wie Entzünden mächtig was her.


Die Kett sind ein wichtiger Gegenspieler, ihre Beweggründe aber bisher unbekannt.

Soldat, Infiltrator und Wächter sind als sogenannte Profile zumindest theoretisch wieder dabei. Allerdings ist das Skillsystem offen und lässt die starren Grenzen der Klassen verschwimmen. Über Details des Charaktersystems schweigen die Entwickler allerdings noch.

Wir haben es geschafft

Nach der ausführlichen Präsentation von Creative Director Mac Walters greift Produzent Michael Gamble zum Controller und startet eine frühe Pre-Alpha-Version auf der Playstation 4, um uns das Spiel endlich auch in Bewegung vorzuführen. Wir haben bereits kurz Ausschnitte aus einer Kampfmission erwähnt. Als erstes bekommen wir allerdings den Einstieg zu sehen, der gewohnt cineastisch inszeniert worden ist. Nach dem Intro sehen wir, wie Scott Ryder nach der 600-jährigen Reise mit der Arche Hyperion aus dem Cryo-Schlaf geholt wird. Nach einem ersten Kaffee wird er von einer Asari auf mögliche Nachwirkungen des Kälteschlafs untersucht.

Auch, wenn in dieser frühen Version des Spiels noch nicht alle grafischen Effekte integriert beziehungsweise optimiert sind, machen die schicken Charaktermodelle der Frostbite-Engine bereits einen hervorragenden Eindruck. Wir sehen in dieser Einführungssequenz auch schon die ersten Dialoge, die Bioware-typisch über ein Dialog-Rad geführt werden. Dabei kommen auch Symbole zum Einsatz, die ähnlich wie in *Dragon Age: Inquisition* die mit der Antwort verbundene emotionale Reaktion veranschaulichen.

> „Wir versuchen, eine gute Balance zwischen Storytellung und Erkundung zu erreichen."

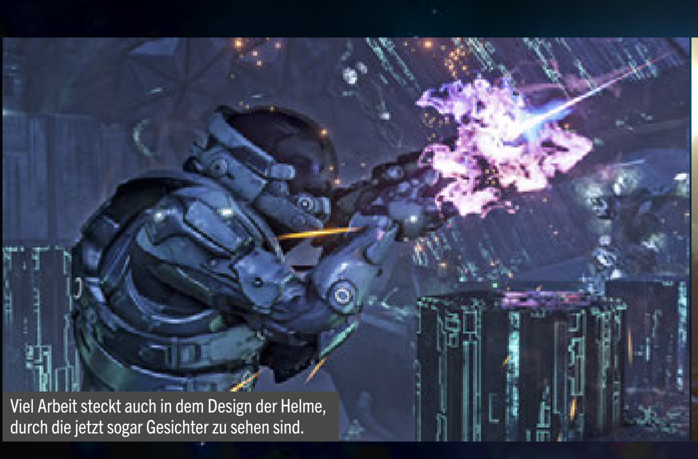
Als nächstes springen die Entwickler zur ersten richtigen Mission, zur ersten Landung auf einem Planeten in der neuen Galaxie. Hier müssen die Mitglieder der Andromeda Initiative schnell lernen, dass ihre potentielle neue Heimat wesentlich gefährlicher und feindlicher ist, als sie erwartet hatten. Nach einem Shuttle-Absturz schlagen sich Scott und sein erster Gefährte Liam auf der Suche nach weiteren Überlebenden durch unwirtliches Gelände. Natürliche Gefahren sollen auf vielen Planeten eine wichtige Rolle spielen, planetenweit oder nur lokal. Während dieser Mission bekommen wir auch das neue Cinematic-System zu sehen, bei dem der Spieler in bestimmten cineastischen Momenten die Kontrolle über die Kamera behält. Scott und Liam begegnen wenig später den ersten Aliens, den Kett. Diese hochgewachsenen Kreaturen wirken mit ihrer Knochenrüstung sehr martialisch. Da überrascht es uns nicht, dass der erste Kontakt wenig friedlich abläuft. Die Kett werden eine große Rolle spielen, mehr wollten die Entwickler zu ihren Beweggründen aber noch nicht verraten.

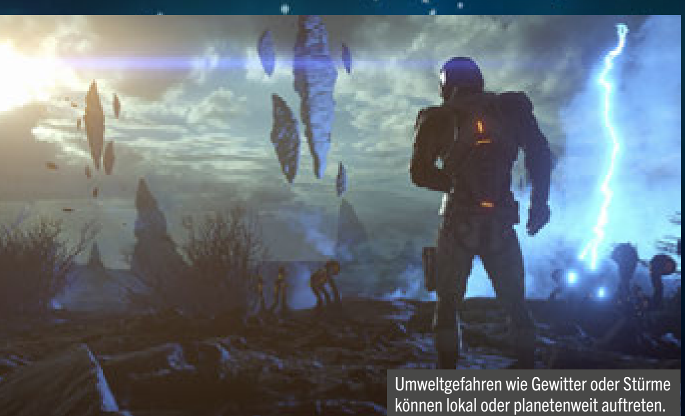
Offene Wüste

Als nächstes wechselt der Produzent wieder die Szenerie und zeigt uns diesmal eine der weitläufigen Planeten, die es zu erkunden gilt. Los geht es in einer Siedlung, die als Quest-Hub dient. Hier kann mit verschiedensten Personen geredet und neue Aufträge angenommen werden. Abseits der kleinen Stadt befinden wir uns auf einem recht kargen Wüstenplaneten, auf dem es schnell sehr heiß werden kann, was wiederum die Lebenserhaltung beeinflusst. Ein längerer Aufenthalt außerhalb von Schatten oder dem Nomad fügen Ryder und seinem Team allmählich Schaden zu. Die Umweltbedingungen spielen häufig auch in der Hintergrundgeschichte eines Planeten und der dort vorherrschenden politischen Lage eine wichtige Rolle. In unserem Beispiel ist unter anderem Wasserknappheit ein drängendes Problem.

Nach einem kurzen Aufenthalt in der Siedlung geht es raus in die Weite der Wüste. Für die weitere Erkundung steigt Michael Gamble in den Nomad und braust los. Nach kurzer Fahrt werden wir Zeuge der dynamischen Events, die sich überall in der Spielwelt ereignen können. Wir treffen auf zwei verfeindete Fraktionen, die gerade im offenen Feuergefecht miteinander stehen.

Der Spieler hat in diesen Situationen die freie Wahl, ob er sich einmischt oder nicht. In unserem Fall entscheidet sich Produzent Gamble, aus dem Nomad auszusteigen und mitzumischen. Dabei nutzt er das Fahrzeug durch das neue Deckungssystem als Schutz, genau wie herumliegende Felsen. Diese Begegnungen in der Spielwelt nennen die Entwickler „leichte


Viel Arbeit steckt auch in dem Design der Helme, durch die jetzt sogar Gesichter zu sehen sind.


Umweltgefahren wie Gewitter oder Stürme können lokal oder planetenweit auftreten.

Inhalte", die der Lebendigkeit der Spielwelt dienen. Darüber hinaus gibt es sogenannte „Anchor Points", bei denen es sich um aufwändiger designte Aufgaben handelt.

Die Tempest

Nach erfolgreicher Intervention lässt Michael Gamble seinen Trupp ausfliegen, um uns noch durch die Tempest zu führen. Entsprechend der veränderten Ausrichtung ist das neue Schiff des Protagonisten deutlich kleiner. Die Normandy war eine Kriegsfregatte mit entsprechender Bewaffnung. Die Tempest ist ein Aufklärungsschiff, das sogar auf Planeten landen kann. Jedes Mitglied der Mannschaft hat seine eigene Geschichte und seine eigene Verbindung zum Protagonisten und zur Mission. Alle Bereiche lassen sich ohne einen Fahrstuhl erreichen. Vom Hauptdeck gehen lediglich ein paar Leitern in ein unteres Deck. Nach außen besteht das Schiff aus sehr viel Glas, was häufig einen beeindruckenden Blick auf den Weltraum bietet. An Bord kann Ryder mit der Crew sprechen oder anderen Aufgaben wie der Forschung nachgehen.



Die Reaper spielen in Andromeda keine Rolle. Auf gewaltige Maschinenwesen müssen wir uns offenbar trotzdem einstellen.

> „Andromeda wird einige RPG-Systeme zurückbringen, die sich Fans wünschen."

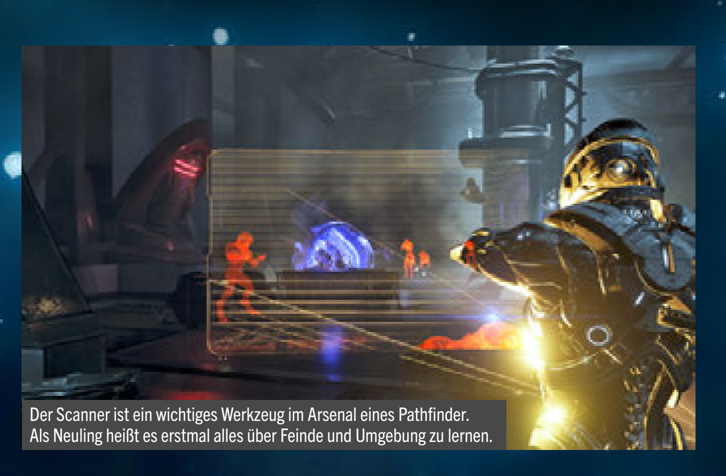
Auch im All soll das Spiel das nahtlose Gefühl einer großen Spielwelt vermitteln. In den Vorgängern fand jede Bewegung im Weltraum nur auf einer Karte statt und kurze Zwischensequenzen deuteten an, dass sich die Normandy an einem neuen Ort befindet. Für *Mass Effect: Andromeda* hat das Team nun erstmals den Weltraum quasi als eigenen Level entworfen. Ein Blick aus dem Fenster des Raumschiffs zeigt den aktuell umkreisten Planeten. Bei der Reise zu einem anderen Himmelskörper bewegt sich das Schiff auch wirklich durch den Raum an den neuen Standort.

Allerdings wird das Spiel nicht plötzlich zu einer Weltraum-Simulation. Ihr werdet nicht die Kontrolle über das Schiff übernehmen und es frei durch das All steuern. Wie die Reise von A nach B genau funktioniert, wollten die Macher noch nicht im Detail verraten. Der neu geschaffene Raum solle jedoch dazu dienen, eine stärkere Immersion zu erzeugen.

Zu viert gegen die Galaxie

Gegen Ende unseres Studiobesuchs dürfen wir dann endlich selbst Hand anlegen. Allerdings vorerst nur an den Mehrspieler-Part. Beflügelt vom Erfolg des Multiplayers im Vorgänger, haben die Entwickler auch dem neuesten Ableger wieder einen solchen Modus spendiert. Erneut kämpfen bis zu vier Spieler auf verschiedenen Karten gegen Wellen von Gegnern und müssen dabei unterschiedliche Ziele erfüllen. Diesmal dienen diese Schlachten aber zum Glück nicht dem Aufbau eines galaktischen Bereitschaftswerts. Das Team habe zur Kenntnis genommen, dass diese Verknüpfung mit der Singleplayer-Kampagne im Vorgänger nicht gut angekommen ist. Die eigenen Leistungen sollen zwar auch wieder Auswirkungen auf den Einzelspieler-Part haben, aber nicht direkt auf den Ausgang der Story. Es gehe mehr darum, den Spieler zu belohnen. Wer den Multiplayer ignoriert, wird auch in der Kampagne nichts verpassen.

Für unsere ersten Gehversuche in *Mass Effect: Andromeda* spielen wir die gleiche Pre-Alpha-Version, die uns bereits zuvor vorgeführt wurde. Diesmal allerdings auf dem PC. So können wir uns gleich ein Bild von der Maus- und Tastatur-Steuerung machen, die aller-



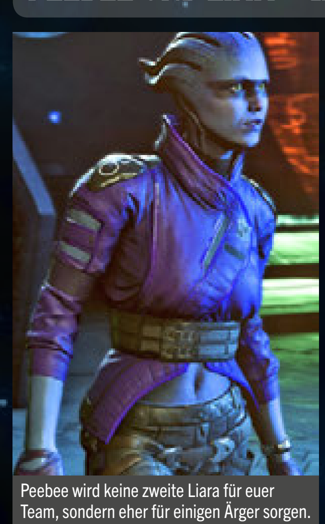
Der Scanner ist ein wichtiges Werkzeug im Arsenal eines Pathfinder. Als Neuling heißt es erstmal alles über Feinde und Umgebung zu lernen.



Kett

Diese neue Spezies wurde gezielt mit einem bedrohlich wirkenden Äußeren entworfen. Dennoch soll der Spieler in bestimmten Situation auch Empathie empfinden können.

PEEBEE UND LIAM – GEFÄHRTEN FÜR RYDER


Peebee wird keine zweite Liara für euer Team, sondern eher für einigen Ärger sorgen.

Peebee – Eine Asari, die nicht nur über einen eigenartigen Spitznamen verfügt, sondern sich auch sonst stark von bisher bekannten Vertretern dieses Volkes unterscheidet. War Liara eher eine seriöse Person, wird Peebee dagegen als lebhaft und temperamentvoll beschrieben. Sie ist aber auch eine Einzelgängerin, die am liebsten auf sich allein gestellt das Abenteuer sucht. Ihr Interesse an Andromeda gilt der außerirdischen Technologie, die sie bei jeder Gelegenheit studieren will. Das führt sie schließlich auch in das Team von Ryder. Sie sieht in einer Zusammenarbeit die Möglichkeit, noch mehr fremde Artefakte aufzuspüren. Allerdings ist Teamarbeit ja nicht gerade ihre Stärke. So dürfte ihre Mentalität eines einsamen Wolfs zu interessanten Konflikten führen.

Liam – Der ehemalige Polizist gehört ebenfalls zu den Pathfindern und ist damit bereits an Bord der Arche Hyperion ein Kamerad von Ryder. Zusammen erleben sie die erste Landung auf einem fremden Planeten und bewerkstelligen die ersten Herausforderungen, die damit einhergehen. Er wird als junger, enthusiastischer und manchmal auch idealistischer Gefährte beschrieben. Er nimmt seine Pflichten sehr ernst, trägt sein Herz aber auch auf der Zunge. Wenn ihm etwas nicht passt, kann er schnell aufbrausend werden. Dennoch hält er Ryder den Rücken frei, wenn es darauf ankommt. Immerhin setzt er große Hoffnungen in den Erfolg der Andromeda-Mission, in der er die Zukunft der Menschheit sieht.


Liam war bisher leider nur als behelmter Kamerad an Ryders Seite zu sehen.

dings noch nicht fertig gestellt ist. Das merken wir sofort, da sich viele Menüpunkte noch nicht direkt mit der Maus betätigen lassen. In der Lobby wählen wir aus den bekannten Klassen aus, die uns zunächst fast ausschließlich in ihrer menschlichen Variante zur Auswahl stehen. Weitere Rassen lassen sich wie gewohnt freischalten oder waren noch nicht in das Spiel integriert.

Wir entscheiden uns zunächst für den klassischen Soldaten, der über Granaten und die Fähigkeit „Rapid Fire" verfügt. Wir spielen eine Karte auf einem Asteroiden, die auf den ersten Blick sehr klein und kompakt wirkt. Durch die neue Vertikalität bietet die Map dennoch ausreichend taktische Optionen. Schnell machen wir auch Bekanntschaft mit dem neuen Deckungssystem. Sobald wir uns einer Wand oder einem anderen Hindernis nähern, geht unser Charakter automatisch in Deckung. Im ersten Moment etwas gewöhnungsbedürftig, da es uns mehrmals passiert, dass wir beim Sprinten unfreiwillig direkt in eine Deckung laufen. Nach kurzer Zeit geht das System aber super von der Hand.

Obwohl wir noch auf dem niedrigsten Bronze-Schwierigkeitsgrad spielen, bekommt unsere Truppe schnell Probleme. Das liegt vor allem an der noch nicht vorhandenen Balance. Aber die Feinde versuchen auch, uns geschickt in Ecken zu treiben und nutzen erhöhte Plattformen für eigene Vorteile. Interessant ist eine Reihe von neuen Fähigkeiten, die wir hier zu sehen bekommen. So stellt ein Team-Mitglied einen halbrunden Energieschild vor sich auf, der groß genug ist, dass auch andere Spieler dahinter Schutz suchen können. Sehr praktisch. Auf ähnliche Weise sollen viele Skills eine positive Wirkung auf Mitspieler erzeugen. Damit möchten die Entwickler den Koop-Aspekt noch stärker in den Vordergrund stellen und die Spieler zur Teamarbeit ermutigen.

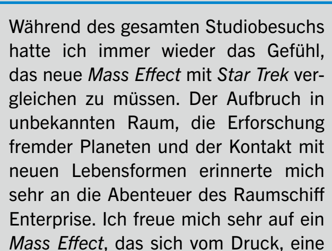
In einer weiteren Partie probieren wir auch noch den Infiltrator aus, der wieder vor allem auf Distanzangriffe und Heimlichkeit setzt. So kann er sich mit einer Rauchgranate und der Cloak-Fähigkeiten aus brenzligen Situationen zurückziehen. Ein wenig vermissten wir noch die Scharfschützen-Überlegenheit, die diese Klasse im Vorgänger ausgezeichnet hat. Dann testen wir schließlich noch den Ingenieur aus, der Gegner per Freeze einfrieren kann. Außerdem stellt er mächtige Geschütztürme auf, die uns fast schon zu übermächtig erschienen. Am Ende schaffen wir es in vier gespielten Partien nie über die sechste Welle hinaus. Spaß gemacht hat es trotz der noch deutlich vorhandenen Bugs und Glitches aber trotzdem.

Aufbruch in die Zukunft

Ohne bekannte Bezugspunkte, wie Commander Shepard und seine Kameraden, ist *Mass Effect: Andromeda* ein klarer Neustart für die Serie. Dennoch hatten wir zu jedem Zeitpunkt das Gefühl, ein *Mass Effect* zu sehen. Unzählige kleinere und größere Elemente erinnern den Spieler immer wieder daran. Seien es bekannte Rassen wie Asari, Salarianer und Kroganer, sei es das Omni-Tool an Ryders Arm oder die bekannten Sounds von Shuttles und Waffen.

Es bleiben aber auch noch viele Fragen offen. Zum Beispiel über die genaue Funktionsweise des Charaktersystems und ob sich dieses tatsächlich wieder mehr in Richtung Rollenspiel entwickelt. Auch zum Handwerk und anderen Individualisierungsmöglichkeiten haben sich die Entwickler sehr bedeckt gehalten. Gleiches gilt für die Story, aber das wird sich wohl auch bis zum Release nicht groß ändern. Schließlich gehört die Geschichte zu den Kernelementen eines Bioware-Spiels.

Bis zur geplanten Veröffentlichung im Frühjahr 2017 haben die Jungs und Mädels in Montreal auf jeden Fall noch eine Menge Arbeit vor sich. Die inhaltlichen Arbeiten sollten so gut wie abgeschlossen sein, damit das Spiel in den kommenden Monaten den nötigen Feinschliff bekommt. Allerdings haben die Entwickler bereits angedeutet, notfalls eine erneute Verschiebung in Kauf zu nehmen, wenn es der Qualität zuträglich ist. Der Zukunft der *Mass Effect*-Reihe steht im kommenden Jahr auf jeden Fall ein großer Schritt bevor. Ob er gelingt, steht noch in den Sternen. ❑


Unser bisheriger Eindruck des Settings verspricht jede Menge Mysterien, die es zu enträtseln gilt.

MATTHIAS MEINT

„Dahin gehen, wo noch nie ein Mensch zuvor gewesen ist."

Während des gesamten Studiobesuchs hatte ich immer wieder das Gefühl, das neue *Mass Effect* mit *Star Trek* vergleichen zu müssen. Der Aufbruch in unbekannten Raum, die Erforschung fremder Planeten und der Kontakt mit neuen Lebensformen erinnerte mich sehr an die Abenteuer des Raumschiff Enterprise. Ich freue mich sehr auf ein *Mass Effect*, das sich vom Druck, eine alles vernichtende epische Bedrohung zu integrieren, entfernt. Ich will die neue Galaxie erkunden und dabei spannende Geschichten erleben, ohne dabei versuchen zu müssen, das Universum zu retten. Noch nicht gänzlich überzeugt bin ich, dass Bioware die offenen Spielwelten auch sinnvoll füllen kann. Aber noch ist ja Zeit und bisher habe ich auch nur die Spitze des Eisbergs gesehen.



Mit den besten Empfehlungen

40 JAHRE INNOVATION!

Wir feiern mit!



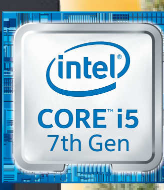
Notebook
Aspire F 15 (F5-573G-52PJ)
Schwarz

- Acer ComfyView™ Full-HD Display mit LED-Backlight (matt)
- DVD-SuperMulti Double Layer
- 1x USB 3.1 Type C Gen. 1, 2 x USB 3.0, 1x USB 2.0, HDMI
- Windows 10 Home

Art.Nr.: 17045543033

3 JAHRE GARANTIE* INKLUSIVE acer





DISPLAY 39,6cm (15,6 Zoll)

599.-

Intel® Core™ i5-7200U Prozessor der neuesten 7. Generation (3 MB Cache, bis zu 3.10 GHz)

8 GB DDR4 Arbeitsspeicher

128 GB SSD + 1.000 GB HDD

NVIDIA® GeForce® 940MX (2 GB GDDR5 VRAM)

*Das Gerät muss bis spätestens 28.02.2017 online unter „go.acer.com/geburtstag" angemeldet werden um sich für die Garantieverlängerung zu qualifizieren.

Online reservieren – im Markt abholen!

Bei uns finden Sie aus über 450 Fachmärkten Ihren expert Elektromarkt in der Nähe. Unsere Fachmärkte bieten Ihnen neueste Technik zu attraktiven Preisen.

KEINE MITNAHMEGARANTIE. SOFERN WARE NICHT VORHANDEN, BEMÜHEN WIR UNS, DIESE UMGEHEND FÜR SIE ZU BESCHAFFEN! ANGEBOTE SIND NUR BEI TEILNEHMENDEN MÄRKTEN ERHÄLTLICH.

Die Firmierungen und Anschriften der expert-Fachmärkte finden Sie unter www.expert.de und unter der kostenfreien Telefonnummer 08 00 - 05 06 212 • Für die Werbung verantwortlich: expert Warenvertrieb GmbH, Bayernstr. 4, 30855 Langenhagen

Im Gespräch mit Michael Gamble und Fabrice Condominas

VITA

Michael Gamble arbeitet bei Bioware seit *Mass Effect 2*, das er als Development Manager betreute. Zuvor hat er über die Modding-Community seinen Weg in die Spieleentwicklung gefunden. Er studierte Informatik und arbeitete als Programmierer für Electronic Arts in Vancouver, bevor er 2009 zu Bioware wechselte. Als Produzent sieht er sich vor allem als Schnittstelle zu den Fans. Fabrice Condominas begann seine Karriere als Spieledesigner bei Polygon Studios Anfang der 2000er-Jahre. Später wechselte er als Lead Designer zu Lucasarts sowie EA und landete schließlich bei Bioware. Hier war seine erste Aufgabe die Leitung des Teams, das den Mehrspieler-Modus von *Mass Effect 3* entwickelt hat.

PC Games: Die Erwartungen der Fans nach dieser langen Entwicklungszeit sind sehr hoch. Wie geht ihr mit diesem Druck um?
Condominas: Es ist nicht nur Druck, es ist auch sehr aufregend, denn wir alle wollen das Spiel fertig stellen und in die Hände der Öffentlichkeit geben. Es waren fünf lange Jahre, in denen viele Interessante Dinge passiert sind. Ich denke, wir sind noch ungeduldiger, das Spiel zu veröffentlichen als die Fans.

PC Games: *Mass Effect: Andromeda* legt einen großen Schwerpunkt auf die Erkundung neuer Welten. Nun gibt es Spieler, die befürchten, dass das Spiel nur ein *Dragon Age: Inquisition* im Weltraum wird. Wie wollt ihr euch davon abheben und die Planeten mit interessanten Inhalten füllen?
Gamble: *Dragon Age* ist eines der vielen Spiele, von denen wir Inspiration beziehen. Wir lassen uns von allen Spielen inspirieren, die einen wichtigen Fokus auf die Erkundung legen, wie *Fallout* oder *The Witcher*. *Mass Effect: Andromeda* wird niemals ein Sandbox-Spiel sein. Das ist nicht, was wir versuchen. Wir machen ein *Mass Effect*-Spiel mit einer tollen Story, das auch ein Element der Erkundung beinhaltet. Wichtig ist die Erschaffung von Bereichen mit dichten Story-Inhalten, die dich dazu animieren, raus zu fahren und den Planeten zu erkunden. Wir wollen nicht, dass du dich ständig nach der Karte und den Objekt-Markern richtest, wir wollen, dass du da raus gehst und Dinge findest, die niemand zuvor entdeckt hat. Wir wollen die Welt mit Geheimnissen und Überraschungen würzen, da stecken wir die größte Anstrengung rein. Natürlich wird es jede Menge Quests geben. Du wirst viel zu tun haben.
Condominas: Es für uns von Vorteil, nach *Dragon Age* zu kommen, denn Inquisition war für Bioware das erste Spiel mit diesen offenen Spielwelten. Es gibt viele Lektionen, die wir daraus gelernt haben. Auch wir haben Levels, in denen du dich völlig frei bewegen und alles erkunden kannst. Ihr könnt Ressourcen sammeln, wie in *Dragon Age*, aber für uns hat das System eine Bestimmung. Es hilft dir beim Handwerk, der Erlangung von Wissen und anderen Dingen. Zusätzlich reichern wir es mit Gameplay-Inhalten an. Du kannst kaum mehrere Minuten in der Spielwelt verbringen, ohne auf Gameplay-Inhalte zu stoßen. Wir haben versucht, die Dichte der Inhalte zu erhöhen.


Fabrice Condominas ist als Producer vor allem für das Gameplay von *Mass Effect: Andromeda* verantwortlich.

PC Games: Wie haltet ihr die Balance beim Tempo des Spiels? Mehr Erkundung und weniger Kampf könnten für einige schnell langweilig werden, wenn es nicht die richtige Mischung gibt.
Gamble: Wir arbeiten noch am richtigen Tempo, aber wir versuchen, eine gute Balance zwischen dem wichtigen Storytelling der Hauptgeschichte, wie ihr es von *Mass Effect* erwartet, und der Erkundung zu erreichen. Wir werden dir nicht vorschreiben, dass du zunächst 15 Stunden in diesem Erkundungsgebiet verbringen musst, bevor du zum kritischen Pfad zurückkehrst. Wir geben dir verschiedene Planeten, die du besuchen kannst, und diese Planeten werden zu verschiedenen Zeiten freigeschaltet. Wir geben dir nicht alles auf einmal und sagen ‚Los'. Denn dann stellt sich Ermüdung ein und der Spieler verliert die Verbindung zur Hauptgeschichte.

> „Der Unterschied zur Trilogie: Ryder weiß nicht mehr als der Spieler."
> Fabrice Condominas

Condominas: Wenn du dich auf Erkundung befindest, also nicht auf einer Mission der Haupthandlung, dann hast du die Wahl. Du bekommst es sowohl mit Kampfbegegnungen als auch mit friedlichen Begegnungen zu tun. Für dich als Spieler ist nichts davon verpflichtend. Wenn du Kampf magst, dann hältst du an und stürzt dich in den Kampf. Wenn nicht, dann fährst du einfach weiter.

PC Games: Was genau ist die Rolle des Protagonisten innerhalb der Andromeda Initiative? In *Dragon Age: Inquisition* fanden es nämlich viele Spieler unpassend, dass man als oberster Anführer einer mächtigen Organisation Blümchen pflücken muss.
Condominas: Also er ist nicht der Anführer der Archen im Gesamten. Er ist der Anführer der Scouts, der sogenannten Pathfinder. Er ist der Erste an einer neuen Location und er bestimmt, ob die Umgebung sicher ist. Es gibt eine politische Struktur innerhalb der Archen, mit denen du dich auseinandersetzen musst. Du bist nur der Anführer deiner kleinen Scout-Truppe.

PC Games: Ihr habt euch für *Mass Effect: Andromeda* vom Paragon/Renegade-System gelöst. Wird es trotzdem weiterhin moralische Entscheidungen geben,

die den Charakter des Helden definieren? Wie wird das neue System funktionieren?
Gamble: Ich weiß nicht, ob wir jetzt schon so viel über diese Änderung sprechen wollen. Was ich sagen kann, ist, dass die Autoren in diesem Spiel viel mehr Wert auf die Grautöne zwischen Gut und Böse gelegt haben. Wir versuchen das in vielen der Dialoge zum Vorschein zu bringen, dass es nicht immer nur um Schwarz oder Weiß geht.

PC Games: Im ersten *Mass Effect* hattet ihr noch Talente wie Überreden und Hacken für Aktionen abseits der Kämpfe. In den Nachfolgern wurden diese RPG-Elemente dann zurückgefahren. Besinnt ihr euch mit Andromeda wieder mehr auf die Rollenspiel-Wurzeln und baut das Charaktersystem entsprechend aus?
Condominas: Als wir mit der Arbeit an *Andromeda* begonnen haben, suchten wir nach einem Weg eine Balance zwischen dem RPG-System des ersten *Mass Effect* und dem Kampfsystem von *Mass Effect 3* zu finden. Das ist die Mischung, die wir erreichen wollen. Das ganze Fortschrittssystem, die Individualisierung, das Handwerk haben deutlich mehr Tiefe als in *Mass Effect 3* zum Beispiel. Aber wir versuchen die richtige Balance zu halten. Wenn du ein Spieler bist, der sich nicht für Stunden mit dem Ausbau des Charakters beschäftigen will, wählst du ein vorgefertigtes Profil und lässt das Spiel alles übernehmen. Wenn du aber selbst an alles Hand anlegen willst, dann öffnen wir dir jetzt wesentlich mehr Türen.

> „Der Spieler soll überrascht werden von den Dingen, die er in der Spielwelt findet. "
>
> Michael Gamble

PC Games: In einem Trailer habt ihr Ryder beim Scannen einer Pflanze gezeigt. Verbirgt sich dahinter nur ein weiteres ermüdendes Minispiel für Sammelfans, oder steckt da eine tiefere Bedeutung dahinter?
Gamble: Das hat definitiv eine tiefere Bedeutung. Es gibt eine narrative Verbindung zum Scannen über die wir jetzt noch nicht reden. Es wird sich sehr natürlich anfühlen in Verbindung mit dem Helden und wer er ist. Es gibt mehr Dinge als nur das Töten von Gegnern, die wichtig sind, wenn es darum geht, wer der Held in unserem Spiel ist. Er ist ein Pfadfinder und ein Pfadfinder hat verschiedene Aufgaben, die nicht alle militärischen Ursprungs sind. Der Scanner ist eine dieser verschiedenen Gameplay- und Erzählerischen-Aspekte, die wir haben. Es ist sehr wichtig für uns.

PC Games: Wie wir im Multiplayer bereits sehen konnten, bleibt ihr beim mit *Mass Effect 2* eingeführten System, dass Waffen Munition benötigen. Handelt es sich weiterhin um Thermoclips oder habt ihr da Änderungen vorgenommen? Wie sieht es mit verschiedenen Munitionstypen aus?
Gamble: Nein, es sind keine Thermoclips mehr, sondern es ist normale Munition. Es wird auf jeden Fall verschiedene Arten von Angriffen geben, die sich in der Art ihres verursachten Schadens unterscheiden. In wie weit das auch auf das Munitionssystem zutrifft, werde ich zu diesem Zeitpunkt nicht kommentieren. Aber es werden definitiv strategische Elemente gegen verschiedene Gegner zum Einsatz kommen.
PC Games: Das neue Deckungssystem funktioniert diesmal automatisierter und intuitiver. Wie wirkt sich das auf das Leveldesign aus? In den Vorgängern konnte man häufig schon erkennen, wo ein Kampf stattfinden wird, weil jede Menge Deckungen in der Gegend rumstanden.
Condominas: Der große Unterschied zur Trilogie ist diesmal, dass du keine Ahnung hast, von wo der Feind kommen wird. Sie können von oben oder den Seiten kommen. Du hast entweder weite Gebiete oder es gibt meist mehrere Zugänge zu einem Raum. Das ist ein anderes Gameplay, das den Fokus mehr auf Bewegung legt. Deshalb haben wir auch den Button für die Deckung entfernt, weil das nur die Bewegung unterbrechen würde.

PC Games: Mit *Mass Effect: Andromeda* wagt ihr einen Neuanfang und befreit euch von den Ketten der Trilogie. Wie erzeugt ihr trotzdem eine Form der Immersion für Fans der alten Spiele, die an ihre vergangenen Abenteuer erinnert werden wollen?
Gamble: Es wird massenweise Dinge geben, die sich auf die Original-Trilogie beziehen. Der Unterschied ist, wir wollen Spieler willkommen heißen, die nie ein *Mass Effect* gespielt haben. Wir wollen, dass diese verstehen, was die Marke und Welt bedeutet. Und wenn du spielst, wird es jede Menge Situationen geben, in denen du denkst ‚Oh, das kenne ich doch. Ich weiß, was das zu bedeuten hat'. Es wird auch Insider-Geheimnisse geben, von denen nur die Fans wissen, was es damit auf sich hat und warum Dinge passieren. Es gibt einige erzählerische Verbindungen, sie sind nur kein Teil der eigentlichen Handlung.

PC Games: Die Ryder-Geschwister haben als Standard die Namen Scott und Sarah. Wie handhabt ihr den Umgang mit den Charakteren bei individuellen Namen, weil es häufig komisch wirkt, wenn Personen nur mit dem Nachnamen angesprochen werden, vor allem innerhalb von Familien.
Condominas: In der Intro-Szene, die ihr gesehen habt, spricht Scott einfach über seine Schwester, ohne ihren Namen zu nennen. Du kannst natürlich deinen Vornamen individualisieren und das Spiel wird sich daran anpassen. Wenn es ein Name ist, den wir kennen, der aufgenommen wurde, dann wird er auch verwendet, ansonsten verwenden wir Ryder.

PC Games: Wie vermeidet ihr, dass ihr euch möglicherweise nur wiederholt? Die Remnant klingen als uralte, mysteriöse Rasse ein wenig nach den Protheanern oder Reapern. Was wird das Alleinstellungsmerkmal von *Andromeda* sein?
Gamble: Wir werden in keiner Weise über die Remnant als Rasse sprechen. Aber *Mass Effect* hatte immer dieses Gefühl des Mysteriösen. Also egal, wie sich dieses Mysteriöse darstellt, ob es nun die Reaper oder die Protheaner sind, es gibt immer etwas Größeres, das vor sich geht. Und darum sollte es auch in *Andromeda* wieder gehen. Natürlich gibt es immer die unmittelbare Gefahr, die Feinde, die sich dir ständig in den Weg stellen. Ich mache mir keine Sorgen, dass wir uns wiederholen, denn alles in *Andromeda* ist neu. Es erlaubt uns, ein komplett neues Set an Spezies und Konflikten zu etablieren. Ich denke das wird gut.

PC Games: Was sind eure Pläne für die PC-Version? Bei *Dragon Age: Inquisition* waren doch einige Spieler über die Umsetzung enttäuscht.
Gamble: Das ist tatsächlich etwas, womit wir uns derzeit beschäftigen, jetzt, wo viele Teile des Spiels langsam zusammenkommen. Also schauen wir uns die PC-spezifischen Dinge an, die wir machen können, um das Spielerlebnis zu verbessern. Wir haben ein eigenes Team, das sich derzeit darum kümmert. Es gibt einige spezielle Features, die wir genauer vorstellen werden, wenn wir über die PC-Anforderungen sprechen. Es ist auch wichtig zu wissen: Wir portieren das Spiel nicht auf den PC. Es wird aktiv auf allen drei Plattformen entwickelt. Wenn wir uns den Fortschritt des Spiels anschauen, machen wir das immer wieder auf unterschiedlichen Plattformen. Mit speziellen Feature-Teams wollen wir der PC-Version extra Features spendieren.
Condominas: Wir haben relativ zeitig mit der Arbeit an der Maus- und Tastatur-Steuerung begonnen. Das hilft uns auch beim Design des Interface. Wir geben dieser Sache eine gewisse Aufmerksamkeit, weil wir eine Menge Spieler haben, die diese Steuerung nutzen, sogar auf den Konsolen. Daher wollen wir sicherstellen, dass es sich flüssig anfühlt.

Michael Gamble wacht als zweiter Produzent dagegen vor allem über Story und Charaktere.



REPLAY

Mass Effect 1-3

Ein persönlicher Blick zurück: Wie Bioware ein grandioses Science-Fiction-Universum beinahe zugrunde gerichtet hat. **Von:** Peter Bathge

Ich war mal ein riesiger Bioware-Fan. *Baldur's Gate 2, Star Wars: Knights of the Old Republic*, selbst *Neverwinter Nights* haben mir einige der schönsten Erinnerungen meiner Jugendzeit beschert. Und natürlich *Mass Effect*. Der neue Serienteil *Andromeda* hat bei mir trotzdem einen schweren Stand. Zum einen, weil das alte Bioware aus meiner Jugend seit der Übernahme durch Electronic Arts nur noch wenig mit dem neuen Bioware zu tun hat. Zum anderen wegen *Dragon Age: Inquisition*. Öde Sammelaufgaben und falsche Open-World-Komplexität haben bei dem auf Konsolenbelange zugeschnittenen, in meinen Augen strunzlangweiligen Fantasy-Rollenspiel deutlich gezeigt, welche Design-Philosophie das neue Bioware bevorzugt. Um mich zu begeistern, darf *Andromeda* nicht nur nicht in *Inquisition*-Muster zurückfallen, es muss auch die Fehler von *Mass Effect 2* und *3* wettmachen. Denn die haben trotz vieler großartiger Momente und spannender Stunden letztlich genau das demontiert, was den ersten Teil der Rollenspiel-Reihe so genial machte: sein durchdachtes Universum voll interessanter Aliens, spannender Geschichten und ernster Themen. Viele enttäuschte Fans bemängeln in diesem Zusammenhang das berüchtigte Ende der Trilogie. Ich sage: Die Probleme fingen schon viel früher an.

Mutiger Universums-Entwurf

Als *Mass Effect* 2007 für die Xbox 360 und 2008 für den PC erscheint, nimmt es den Spieler mit auf eine faszinierende Reise in ein Science-Ficiton-Universum voller absonderlicher Alien-Rassen, faszinierender Kulturen und Jahrtausende alter Mythen. Das Großartige daran: Diese Welt fühlt sich nicht an, als würde sie mit dem Start des Abenteuers von Hauptcharakter Shepard ins Leben gerufen – sie erweckt den Eindruck, bereits seit einer ganzen Weile zu existieren, es gibt langjährige Konflikte zwischen den Rassen und die Menschheit muss sich den Wünschen der weitaus älteren und erfahrenen Völker im galaktischen Rat beugen, der auf der riesigen Citadel-Raumstation tagt. Der Spieler lernt als frischgebackener Agent dieses interstellaren Rats die unterschiedlichsten Vertreter von Rassen wie Hanar, Volus, Asari und Salarianer kennen. Dabei steht stets ein Ziel über allem: Wir müssen Saren und seine Roboter-Verbündeten aufhalten, die Geth.

Reaper-Helfer

Mit Saren ersonn Bioware für *Mass Effect* einen starken Bösewicht mit nachvollziehbaren Motiven – vergleicht den mal mit dem klischeehaften Cyber-Ninja Kai Leng aus Teil 3.

AUSGELAGERTE STORY-INHALTE: *MASS EFFECT* UND DIE DLCS

Der Entstehungsprozess der Trilogie fiel mitten in eine Zeit, als Publisher die Grenzen des neuen DLC-Modells für Spiele austesteten. Die Ergebnisse waren gemischter Natur.

Erinnert ihr euch noch an Bioware-Punkte? Diese Extra-Währung mit ungünstigem Wechselkurs muss man bis heute kaufen, wenn man die (teils sehr guten) *Mass Effect 2*-DLCs erwerben möchte. Nach einem kostenlosen Story-Add-on für Teil 1 startete Bioware beim Nachfolger in Sachen Bezahlinhalte durch und scheute auch nicht davor zurück, für viele Spieler als essenziell geltende Geschichten per DLCs gegen eine Extragebühr anzubieten. So geschehen beim Wiedersehen mit Asari-Begleiterin Liara im (ausgezeichneten) *Lair of the Shadow Broker*. *The Arrival* ging sogar noch einen Schritt weiter, war die darin behandelte Story doch der Grund, warum sich Held Shepard in *Mass Effect 3* zu Beginn einem Kriegsverbrechertribunal stellen musste. Frech: Bis heute sind in der vermeintlichen Komplettedition *Mass Effect Trilogy* nicht alle DLCs enthalten, für die muss man separat zahlen.


Den Protheaner-Begleiter Javik gab es nur für Vorbesteller von *Mass Effect 3* und all jene, die den DLC *From Ashes* kauften.

Besser als Teil 1 – und schlechter

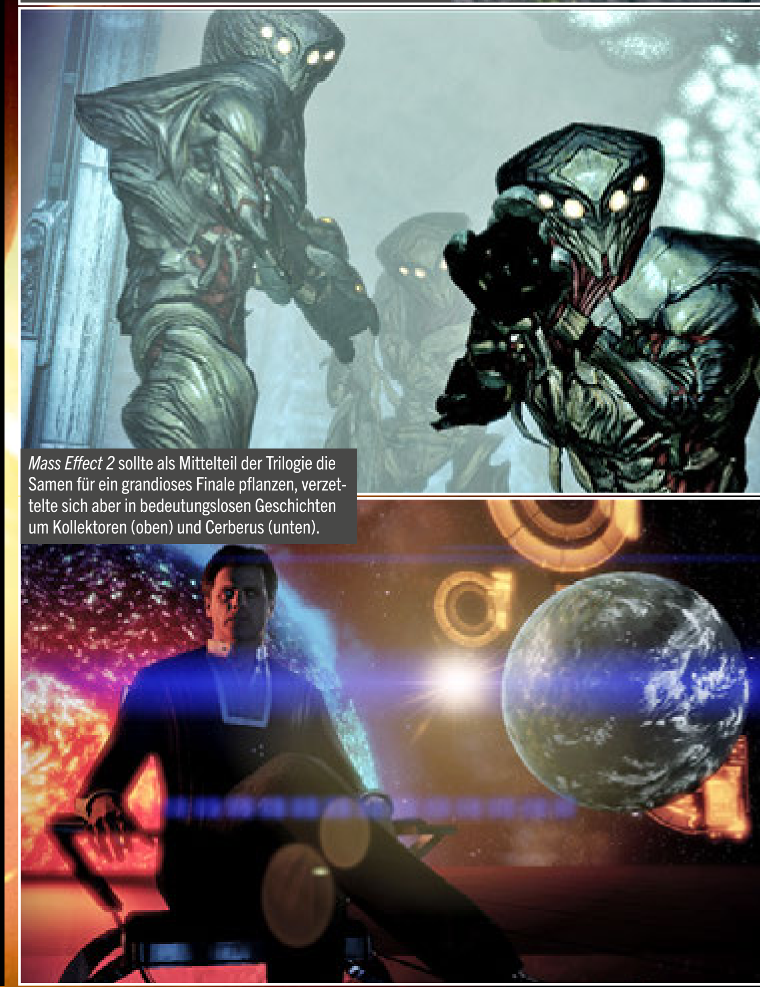
Wenn es darum geht, den besten Teil der *Mass Effect*-Reihe zu küren, dann legen sich Fans und Internet-Kommentatoren schnell auf Teil 2 fest. Dringend benötigte Gameplay-Änderungen im Kampf machten die Deckungsgefechte mit futuristischen Bleispritzen actionreicher und das Planeten-Erkundungsfahrzeug Mako wurde aufgrund seiner Flummi-Fahrphysik gleich ganz gestrichen – kein großer Verlust. Gleichzeitig drehte Bioware in Sachen NPC-Gefährten auf; wie im Vorgänger nahmt ihr bis zu zwei Kumpane auf Missionen mit, die Gesamtzahl an Helferlein stieg aber beträchtlich. In separaten Loyalitätsmissionen tauchten die Spieler tiefer in die persönliche Geschichte der Gefährten ein – diese Aufträge gehörten zu den besten Momenten von *Mass Effect 2*. Den Rachni sei Dank, denn im Gegenzug leistete sich Bioware in Sachen Hauptgeschichte und übergeordneter Trilogie-Story einen Totalausfall.

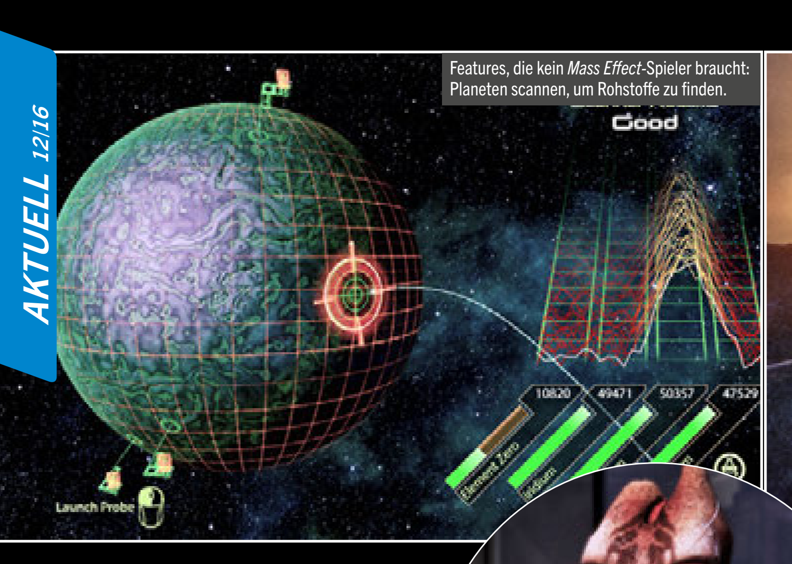
Verschwendeter Mittelteil

Mit dem Feindbild der Reaper legte Bioware in *Mass Effect* das Fundament für einen spannenden Verlauf der Trilogie – nur um die Nachfolger anschließend nach komplett anderen Bauplänen zusammenzustecken. In Teil 1 lernen wir das erste Mal diese gottgleichen, ganze Welten verschlingenden Maschinenwesen mit Lovecraft-Horror-Anleihen kennen. Teil 2, so deutet es das Ende des Seriendebüts an, sollte sich darum drehen, mehr über die Reaper zu erfahren und eine Waffe gegen sie zu finden. Und das Finale der Trilogie? Darin steht natürlich der (scheinbar aussichtlose) Kampf gegen die Reaper im Fokus und wie Shepard & Co. mit Mut und Intelligenz doch eine Lösung finden, die drohende Apokalypse abzuwenden. Soweit der vermutliche Plan. Doch in der Realität gibt es einen krassen Bruch zwischen *Mass Effect* und *Mass Effect 2*: Das Autoren-Team wird teilweise ausgewechselt und die neuen Verantwortlichen halten es für eine gute Idee, viele etablierte Konzepte aus dem Vorgänger für Teil 2 über Bord zu werfen.

Mass Effect 2 beginnt damit, dass Held Shepard stirbt und wiedergeboren wird. Die Splittergruppe Cerberus, im ersten Teil für zahllose menschenverachtende bis selbstmörderische Experimente verantwortlich, wird zur betont coolen Geheimorganisation mit grenzenlosen Ressourcen befördert, angeführt von einem ominösen Unbekannten mit schwammig definierten Motiven. Statt sich um die drohende Reaper-Invasion zu kümmern, kämpft Held Shepard gegen die neu eingeführten Kollektoren – um menschliche Kolonisten zu retten, die im ganzen Spiel vielleicht zwei Mal kurz zu sehen sind und für die der Spieler null Sympathien empfindet. Statt sich wie versprochen auf die Suche nach neuen Informationen zu Reapern und deren altem Feind, den Protheanern, zu machen, verliert Shepard in den Händen des neuen Hauptautors jegliche Eigeninitiative und lässt sich für den Rest des Spiels als Marionette von Cerberus herumkommandieren. Dass der Plan der Kollektoren keinen Sinn ergibt und von vornherein zum Scheitern verurteilt ist? Interessiert bei Bioware niemanden. Ein genauerer Blick enttarnt unzählige Merkwürdigkeiten. So wird die Normandy, das von Spielern innig geliebte Schiff von Held Shepard, zu Beginn von *Mass Effect 2* zerstört – nur um es fünf Minuten später wieder aufzubauen. Man kann sich


Mass Effect verfügte noch über viele Rollenspiel-Elemente, die mit Teil 2 ad acta gelegt wurden. Dafür wurde die Action betont.


Mass Effect 2 sollte als Mittelteil der Trilogie die Samen für ein grandioses Finale pflanzen, verzettelte sich aber in bedeutungslosen Geschichten um Kollektoren (oben) und Cerberus (unten).



Features, die kein *Mass Effect*-Spieler braucht: Planeten scannen, um Rohstoffe zu finden.

Mit dem Mako erkundet ihr in Teil 1 Planeten. Die nutzen aber gerade in Nebenmissionen stets die gleichen drei Grafik-Sets.

Die Musical-Einlage von Mordin Solus in *Mass Effect 2* (links) wird mir wohl ewig im Gedächtnis bleiben. Der Kamera-Fokus auf Hintern und Brüste der ach so perfekten Miranda (rechts) leider auch. Notgeile Pubertierende freut's.

des Eindrucks nicht erwehren, dass das neu zusammengesetzte Autorenteam bei Bioware sich möglichst stark vom Trilogie-Auftakt distanzieren, die begonnene Saga nicht fortführen, sondern seine ganz eigene (minderwertige) Story erzählen wollte. Die Reaper werden in *Mass Effect 2* fast komplett ausgeblendet, aber ihr Ersatz – die Kollektoren – ist in Teil 3 nicht mal mehr eine Fußnote – die ganze Geschichte des Mittelteils der Trilogie ist sinnlose Zeitvergeudung, die dem eigentlichen Plot nichts hinzufügt.

Der Schriftsteller-Grundsatz „Zeigen, nicht beschreiben“, mit dem *Mass Effect* auf solch effektive Weise eine interessante Welt mit Konflikten und faszinierenden Charakteren erschuf, wird in *Mass Effect 2* (und noch stärker in Teil 3!) mit Füßen getreten. An seine Stelle tritt die Maxime „Rule of Cool“: Solange etwas cool ist, werden Widersprüche und offensichtliche Plot-Löcher einfach mit einem Achselzucken ignoriert. Und wenn eine neue Story-Wendung oder das Verhalten einer Figur nicht zu den etablierten Regeln und Fakten des *Mass Effect*-Universums gepasst hat, dann wurden diese eben einfach nachträglich von den neuen Bioware-Autoren umgeschrieben à la *Star Wars*-Regisseur George Lucas („Han shot first!“). „Retcon“ nennt man das im englischen Sprachraum, zu Deutsch: „rückwirkende Kontinuität“.

„Aber die Charaktere sind doch so liebenswert!“, mag man jetzt angesichts dieser harschen Kritik einwenden. Und tatsächlich: *Mass Effect 2* bietet einige der coolsten Figuren, die Bioware je entworfen hat. Doch ihre Glanztaten sind auf Nebenmissionen beschränkt, die mit ihren komplexen Themen und gewitzten Dialogen den Eindruck erwecken, als wäre ein komplett anderes Team von Schreibern dafür verantwortlich gewesen als für die maue Hauptgeschichte um Kollektoren und Cerberus.

Tiefpunkt zum Schluss

Wie *Mass Effect 3* die Serie dann zu einem letztlich konfusen Ende führt, ist wohl nur die logische Konsequenz aus den verpassten Chancen von Teil 2. Wie kommen die Reaper plötzlich in unsere Galaxie? Warum soll Shepard eine Flotte sammeln, wenn doch schon in Teil 1 klargestellt wurde, wie militärisch überlegen auch nur ein einzelner Reaper ist? Wieso soll der Spieler irgendwelche Gefühle für ein namenloses Kind haben, das uns das Spiel immer wieder in Traumsequenzen mit der Bitte „Jetzt traurig sein!“ aufdrängt? Egal, Hauptsache Action auf der Erde! Und am besten gar nicht gegen die Reaper, den eigentlichen Hauptfeind der Reihe, sondern gegen Cerberus! Denn der Hauptautor oder die Hauptautoren lieben Cerberus, bauschen diese Ansammlung von verrückten Wissenschaftlern und Kriegsverbrechern zum pseudo-coolen Allzeit-Widersacher auf – die Reaper spielen da nur die zweite Geige. Cerberus ist überall, ausgestattet mit endlosem Nachschub.

In spannenden Nebengeschichten wie beim Konflikt zwischen Geth-Robotern und ihren Quarian-Schöpfern oder der Heilung der Genophage, einer künstlich erzeugten Sterilisierungsplage, schimmern die alten Bioware-Qualitäten noch durch. Doch der Rest von *Mass Effect 3* ist ein nur lose zusammengehaltenes Gerüst von vermeintlich coolen, unterentwickelten Ideen, die nie über ihren Klischeestatus hinauswachsen – und gerade gegen Ende gleich gar keinen Sinn mehr ergeben. Da wird die Citadel, das politische und wirtschaftliche Zentrum der Galaxis, einfach mal in den Orbit der (intergalaktisch gesehen) zweitrangigen Heimatwelt des sehr jungen und wenig einflussreichen Volkes der Menschen verschoben – ohne jede Begründung. Die Reaper werden durch ein Gerät besiegt, das die Definition von deus ex machina (Gott aus der Maschine) ist: der Crucible-Raumstation, die für die Autoren praktischerweise aus dem Nichts auftaucht und keinerlei Bezug zum Rest des *Mass Effect*-Universums hat. Und um dem Ganzen die Krone aufzusetzen, gibt es zum Schluss einen komplett unverständlichen Dialog mit einem Kind (?), das die Kontrolle über die Reaper hat und Shepard gewinnen lässt, weil … Bioware es so will? Nein, nein, nein, so hätte die *Mass Effect*-Trilogie niemals enden dürfen! Bleibt nur zu hoffen, dass die *Andromeda*-Entwickler aus diesen Fehlern lernen. Ansonsten war's das endgültig mit meiner Bioware-Liebesbeziehung. ❑



SNEAK PEEK:

(v. l. n. r.): Entwickler Jussi Autio und unsere Leser Tobias Fest, Daniel Fest, Benjamin Schneider, Jens Hartmann

Urban Empire

Genre: Aufbaustrategie **Entwickler:** Reborn Games **Publisher:** Kalypso **Termin:** 20. Januar 2017

Von: Stefan Weiß

Vier Leser tauschen ihre Jobs einen Tag lang gegen die Rolle als virtueller Bürgermeister.

Eine Stadt zu gründen und sie nach eigenen Vorstellungen in eine blühende Metropole zu verwandeln, hat schon viele Spieler unzählige Stunden lang vor den Monitor gefesselt. Ob in *Sim City*, *Cities in Motion* oder dem derzeitigen Aufbauprimus *Cities: Skylines* – die Rolle des alleinherrschenden und bestimmenden Stadtvaters hat schon ihren ganz eigenen Reiz. Doch wie wäre es, das typische Aufbaukonzept mit der Bühne der Politik zu verknüpfen, in einem Zeitrahmen von 200 Jahren, geprägt von wirklichen und historisch bedeutenden Ereignissen? Dieser Frage gingen die vier ausgewählten Leser Benjamin Schneider, Jens Hartman, Daniel Fest und Tobias Fest bei unserer Sneak Peek zu *Urban Empire* nach, zu der Hersteller Kalypso eingeladen hatte.







„Der Wechsel zwischen den Epochen und den daraus resultierenden neuen Gameplay-Elementen sorgt für eine sehr gute Abwechslung im Spiel. Auch die dynamischen Ereignisse sind gut in *Urban Empire* eingebunden.“

SNEAK PEEK

Was ist das eigentlich?
Die PC-Games-Sneak-Peek findet in unregelmäßigen Abständen statt und bietet unseren Lesern die Möglichkeit, einen Tag lang ein Spiel zu testen, das sich noch in der Entwicklung befindet. Gleichzeitig stehen ihnen die Spielehersteller Rede und Antwort.

Bürgermeisterfamiliengeschichte

Urban Empire kommt wie sein Genre-Kollege *Cities: Skylines* aus Finnland. Entwickelt wird es vom kleinen, ambitionierten Team Reborn Games. Um den Sneak-Peek-Teilnehmern die Besonderheiten des Spiels zu erläutern und um eine Einführung ins Gameplay zu geben, war Game Designer Jussio Autio vor Ort. Zusammen mit dem Producer Helge Peglow stand er den ganzen Tag zur Verfügung, um den Spielern bei Fragen zu *Urban Empire* zur Seite zu stehen.

Wie deutlich sich das Aufbauspiel von typischen Genre-Vertretern abhebt, merken unsere vier Teilnehmer schon zu Beginn des Spiels. Für eure Rolle als Bürgermeister verkörpert ihr eine von vier spielbaren Familiendynastien, die unterschiedliche politische Ausrichtungen besitzen und entsprechende Ziele verfolgen. Die Kilgannon-Familie beispielsweise steht für Gleichberechtigung und soziales Engagement, während der Klan Sant'Elias voll und ganz auf Wissenschaft und Fortschritt setzt.

Im Spielverlauf treten für jede Familie zahlreiche unerwartete Ereignisse ein. Das können historische Momente, wie etwa die Abschaffung von Kinderarbeit oder die Einführung des Frauenwahlrechts sein. Aber auch private Tragödien und Schicksale, wie etwa den Verlust eurer Frau bei der Geburt des Nachwuchses, hat *Urban Empire* im Repertoire. Insgesamt enthält das Spiel 800 solcher dynamischer Events, von denen ihr nicht alle beim einmaligen Durchspielen erlebt. Die Idee mit der spielbaren Familiendynastie kommt bei unseren Lesern durch die Bank gut an. „Das System gefällt mir sehr gut, insbesondere bringt es Abwechslung ins Spiel“, meint etwa der 28-jährige Verkehrsplaner Benjamin Schneider.

Der Stadtrat tagt

Die politische Gesinnung eurer gewählten Familie macht sich hauptsächlich im bestehenden Stadtrat bemerkbar. Dort verbringt ihr viel Spielzeit, stellt es doch die zentrale Schaltstelle für die Weiterentwicklung eurer wachsenden Metropole dar, was in Form von Abstimmungswahlen passiert.

Denn außer euch sind noch andere, durch die KI geführte Parteien im Rat vertreten, die natürlich ihre eigenen Vorlieben und entsprechende Ausrichtung haben. Zu Spielbeginn im Jahr 1820 habt ihr es mit drei Parteien zu tun. In

der fünften Ära, welche die Jahre 2000 bis 2020 umfasst, sind es sieben Gruppierungen. Jede Partei bewegt sich im politischen Rahmen von konservativ bis liberal und zwischen links und rechts gerichteter Gesinnung.

Wenn ihr als Bürgermeister beispielsweise ein neues Stadtgebiet ausweisen wollt, legt ihr zunächst dessen Flächengröße fest, bestimmt die Flächennutzung für Wohnraum, Industrie sowie Handel und platziert verfügbare Dienstleistungsgebäude. Dieser Vorschlag landet dann im Stadtrat zur Abstimmung. Anhand einer Prognoseansicht seht ihr, was die anderen Parteien im Rat von eurem Vorschlag halten, ob sie dagegen, dafür oder noch unentschlossen sind. Maschinen- und Anlagenführer Tobias ist von dem Politik-Feature angetan: „Es macht Spaß, sich voll darauf zu konzentrieren, welche Partei für mich und welche eher gegen mich ist, um dann passende Entscheidungen zu fällen.“ Projektkoordinator Jens Hartmann, 30 Jahre, meint: „Wenn einem ein guter Start gelingt und die Stadtkasse floriert, stimmen die Parteien so ziemlich allen ökonomischen Entscheidungen (neue Distrikte bauen, verbessern, etc.) zu. Bei ethischen und rein politischen Entscheidungen ist es passend schwierig, seine Entscheidungen durch den Senat zu bringen. Das gestaltet sich für mich herausfordernd und spannend.“ Der finanzielle Aspekt ist auch dem 22-jährigen Zerspanungsmechaniker Daniel Fest nicht entgangen, was er im späteren Feedback festhält: „Es war in meiner Partie sehr einfach gewesen. Wenn ich viel Geld in der Stadtkasse hatte, dann stimmten fast alle Parteien meinen Planungsvorschlägen zu. Und wenn es eher 50:50 stand, haben bei mir die Drohungen anderen Parteien gegenüber gezogen. Hier sollte Reborn Games noch etwas am Balancing arbeiten.“ Entwickler Jussi Autio und Producer Helge Peglow nehmen gerade solche Kritikpunkte akribisch auf und notieren sie sich. Schon bei der einführenden Präsentation des Spiels merkte Jussi an, dass man im Team in der aktuellen Phase des Spiels hauptsächlich auf das Balancing fokussiert sei, um es für das finale Produkt zu verbessern.

Politische Entscheidungen stehen in *Urban Empire* auf der Tagesordnung. Anfangs gilt es sich gegen drei, später im Spiel gegen sieben konkurrierende Parteien zu behaupten.

Bis es zu einer endgültigen Abstimmung im Stadtrat von *Urban Empire* kommt, vergeht eine gewisse Spielzeit, was ihr am entsprechenden Fortschrittsbalken erkennt. In dieser Zeit könnt ihr versuchen, die anderen Parteien zu beeinflussen. Hierfür stehen verschiedene Dialogmöglichkeiten zur Verfügung, ihr könnt bitten, fordern und drohen. Wie erfolgreich eine solche Option ist, hängt davon ab, wie gut euch die anderen Vertreter leiden können. Das Ganze ist am ehesten mit den Mechaniken aus *Die Gilde* vergleichbar, spionieren inklusive. In *Urban Empire* spielen aber auch die zuvor beschriebenen Events eine Rolle. Diese verlangen euch immer eine Entscheidung ab, was sich jeweils auf die Gesinnung der anderen Parteien euch gegenüber auswirkt. Schlagt ihr euch beispielsweise bei der vorgeschlagenen Einführung der GmbH als neue Rechtsform auf die Seite der konservativen Rechten, bringt euch das abhängig von eurer gewählten Dynastie und euer aktuellen Spielsituation unter Umständen wichtige Sympathiepunkte. Die konservativen Linken hingegen könnten euch diese Entscheidung eher übelnehmen. Dank der vielschichtigen, dynamischen Spielmechanik im Hintergrund von *Urban Empire* ist nie eindeutig vorhersehbar, wie sich eine Entscheidung auswirkt: „Es wird daher keine fest definierbare beste Antwort bei einer Event-Situation im Spiel geben“, erklärt uns Entwickler Jussi Autio.

Spieler Jens resümiert später am Ende der Sneak Peek diesbezüglich: „Ich habe zwar nur die Sant'Elias-Dynastie spielen können, welche sich aber stimmig zu den Events immer mit der Forschung und Wissenschaft beschäftigt hat. Diese Ereignisse finde ich sehr gut! Teilweise witzig formulierte Fragen und passende Antworten kommen da vor und sie halten das Spiel im wahrsten Sinne dynamisch. Interessant für mich wäre es, auszutesten, ob eine eher konservative Dynastie auch eine rein progressive Politik problemlos durchdrücken kann. Wenn ja, stellt sich für mich allerdings die Frage nach dem Sinn der Dynastiegesinnung im Spiel von *Urban Empire*.“

Aufbau? Ja, aber mal anders

Auch wenn der Fokus in *Urban Empire* eher auf der Simulation des politischen Geschehens und den sich daraus ergebenden Situationen und Entscheidungen liegt, gilt es dennoch, selbst Hand an den Ausbau der Stadt zu legen. Wie ihr die neuen Stadtbezirke gestalten könnt, hängt beispielsweise auch entscheidend davon ab, welche der zahlreich vorhandenen Forschungsmöglichkeiten ihr nutzt, um neue Gebäude für die Bevölkerung freizuschalten. Die will nämlich verschiedenste Bedürfnisse bestmöglich befriedigt wissen. Nur wenn es um Gesundheit, Bildung, Unterhaltung, Sicherheit, Umwelt, Sozialleben und Wohlstand gut bestellt ist, habt ihr auf Dauer glückliche Steuerzahler in der Stadt. Um das Ganze auch optisch möglichst gut rüberzubringen, verändern sich

„Die Atmosphäre im Spiel finde ich sehr schön.“

DANIEL, 22, ZERSPANUNGSMECHANIKER

„Ein sehr schickes Spiel mit guten Ansätzen, die ich so noch nirgends im Genre gesehen habe. *Urban Empire* kann am Ende eine richtig runde Sache werden, wenn man noch kleine Verbesserungen macht.“

„Heirate ich die wildfremde Frau oder nicht?“

JENS, 30, PROJEKTKOORDINATOR

„Der Spagat zwischen Städtebau und Politiker-Aktivität erscheint mir bislang gelungen. Es bleibt abzuwarten, wie hoch der Wiederspielwert und der Langzeitspielspaß sein werden. Die 800 dynamischen Events sollten ihren Teil dazu beitragen.“





Die Stadtentwicklung treibt ihr durch die Errichtung neuer Bezirke voran, deren Flächennutzung und Infrastruktur ihr vorher bestimmt. Dann müsst ihr den Bauvorschlag dem Stadtsenat zur Abstimmung vorlegen. Dabei ist euer politisches Geschick im Spiel gefragt.

die Bezirke im Laufe der Spielzeit. Wo anfangs noch Pferdekutschen durch die Straßen klappern, rauschen später mit entsprechendem Forschungsfortschritt Autos und Lkw umher. Fabrikschlote blasen Rauchwolken in die Luft und Bauplätze sprießen wie Pilze aus dem Boden, wenn die Wirtschaft boomt. Wir wollten natürlich auch wissen, wie der Aufbauteil von *Urban Empire* bei unseren Sneak-Peek-Teilnehmern ankommt. „Er ist sehr einsteigerfreundlich gemacht, was mir sehr gut gefällt", urteilt Daniel. Sein Bruder Tobias führt weiter aus: „Der Aufbauteil ist im Vergleich zu anderen Genrevertretern recht vereinfacht, aber das ist auch gut so. Man hat später im Spiel mehr als genug mit den vielen Entscheidungen und Events zu tun, die Zeit beanspruchen." Auch Benjamin stimmt dem zu: „Das Bauen beschränkt sich auf die Errichtung von Zonen, gefolgt vom Ausbau der Infrastruktur darin. Ich hätte mir dabei etwas mehr Variation gewünscht. Allerdings ist die, wenn man das Spiel nicht als reines Aufbauspiel versteht, durchaus ausreichend." Etwas mehr zu tun wünscht sich Jens: „Ich hätte gerne mehr Einfluss auf die atmosphärische Gestaltung der Stadt. Wenn ich beispielsweise eine Dynastie spiele, die auf Bildung und Fortschritt setzt, wäre es schön, wenn die in der Stadt wachsenden Gebäude ein entsprechendes optisches Flair bieten würden."

„Hurra, ich bin ein wiedergewählter Bürgermeister!"

TOBIAS, 27, MASCHINEN- UND ANLAGENFÜHRER

„Ein Spiel, das dem City-Building-Genre sehr gut tun kann. Durch den großen Politik-Teil in *Urban Empire* entsteht ein ganz eigenständiges und sehr interessantes Spielgefühl, das mir sehr gut gefällt."

Wie steuert sich das Ganze?

Um im eher komplex gestalteten Gameplay von *Urban Empire* stets den Überblick zu behalten, kommt es auf ein gut designtes und gut zu bedienendes Interface sowie auf hilfreiche Menüs an. Die Entwickler haben daher ein optional wählbares Tutorial-Feature eingebaut. Das soll die angehenden Bürgermeister Schritt für Schritt anleiten, um dann auf eigenen Beinen stehen zu können. Inwieweit das gelungen ist, verraten euch unsere vier Sneak-Peek-Teilnehmer im Feedback, das in diesem Punkt recht unterschiedlich ausfällt. So beschreibt etwa Daniel: „Am Anfang war es schwer für mich, mich reinzufinden. Zum Glück war ja das Tutorial vorhanden. Ohne das hätte ich am Anfang keine Chance gehabt. Man muss erst mal viele Elemente suchen, aber das kommt mit der Zeit." Benjamin hingegen meint: „Das Interface gefällt mir sehr gut, insbesondere ist es klar gegliedert. Allerdings fehlen mir noch einige Tooltips. Die Steuerung war für mich eingängig, ist sogar komplett mit der Maus möglich. Leider war es in der vorliegenden Version nicht möglich, die vierstufige Spielgeschwindigkeit etwa durch Druck auf die Zifferntasten eins bis vier zu regeln." Auch Tobias ist mit der Übersicht beim Interface zufrieden: „Obwohl es viele Infos gibt, wirkt es nie überladen und man kann wichtige Fenster jederzeit auf- und wieder zuklappen."

Einigkeitsbeschluss

Nach der mehrstündigen Spielsession hat jeder der vier Teilnehmer seinen eigenen Spielstil und ein entsprechendes Stadtbild umgesetzt. Im abschließenden Fazit beschließen die vier Bürgermeister einstimmig, dass der Spagat zwischen Städtebau und Politik gelungen wirkt, hier und da gilt es aber noch Kleinigkeiten zu verbessern.❏



Beim Eintritt in eine neue Epoche im Spiel ändern sich auch die Rahmenbedingungen. Die Ansprüche der Einwohner steigen und neue Parteien ziehen in den Stadtrat ein.



Mithilfe von Forschungen schafft ihr neue Voraussetzungen für Stadtverbesserungen.

LESERURTEIL

PC-GAMES-LESER ÜBER: *URBAN EMPIRE*

An dieser Stelle verraten wir euch, welche Aspekte des Spiels unseren Lesern gefallen haben und welche weniger gut ankamen.

TRENDRICHTUNGEN

Da sich die gespielten Versionen meist im Alpha- oder Beta-Stadium befinden und sich bis zum Veröffentlichungstermin noch vieles ändern kann, vergeben unsere Leser statt einer Wertung „nur" ein Tendenzurteil.


Erwartungen übertroffen

Erwartungen erfüllt

Erwartungen nicht erfüllt

ATMOSPHÄRE



Leser: Alle vier Leser loben die angenehme Gesamtatmosphäre im Spiel. Grafisch spielt *Urban Empire* nicht ganz vorne mit, erzeugt aber nach Meinung unserer Teilnehmer einen ausreichenden Wusel-Faktor, den man in so einem Spiel erwartet. Die musikalische Untermalung wurde ebenfalls als angenehm empfunden, könnte nur etwas abwechslungsreicher ausfallen.

PC Games: Die bei vielen kleineren Studios beliebte Unity Engine kommt auch bei *Urban Empire* zum Einsatz. Damit sind keine grafischen Meilensteine möglich, vor allem beim Reinzoomen in die Stadtbezirke fallen hier Schwächen auf. Dafür überzeugte in der gezeigten Version die Performance und auch der dynamische Tag-Nachtwechsel ist hübsch.

AUFBAUTEIL



Leser: Der Aufbauteil von *Urban Empire* erfüllt bei unseren vier Testspielern die Erwartungen im Großen und Ganzen, könnte ihrer Meinung nach jedoch in einigen Details noch aufgebohrt werden. So wirkt der dargestellte Verkehr aufgrund fehlender Fahrzeugkollision unrealistisch und zusätzliche Bauoptionen könnten für mehr Abwechslung in den einzelnen Stadtbezirken sorgen.

PC Games: Da sich *Urban Empire* nicht als reines Aufbauspiel versteht, ist es nur verständlich, dass die Entwickler diesbezüglich Kompromisse eingehen mussten. Was aber auf jeden Fall noch gefixt werden sollte, sind bestehende Bugs beim Planen neuer Stadtbezirke. So klappt der Anschluss an bestehende Straßen und Grenzen nicht immer sofort.

POLITIKSYSTEM



Leser: Das Politiksystem kam bei unseren Sneak-Peek-Teilnehmern sehr gut an. Darin sehen alle vier Spieler eine Bereicherung und Erfrischung für das Aufbau-Genre. Noch etwas verbesserungswürdig sehen sie jedoch das damit verbundene Balancing. Wer wirtschaftlich sehr erfolgreich spielt, für den wird es mit zunehmendem Spielfortschritt schnell zu leicht, seine Politik durchzusetzen.

PC Games: Wir hätten anfangs nicht gedacht, dass sich der starke Fokus auf die Politik und die Stadtratabstimmungen in *Urban Empire* als so spielstark erweist. Doch gerade in Verbindung mit den zahlreichen historischen Begebenheiten, die von den Entwicklern eingebaut wurden, macht es richtig viel Spaß, sich damit intensiv auseinanderzusetzen.

INTERFACE



Leser: Hier bescheinigen unsere vier Sneak-Peek-Teilnehmer den Entwicklern eine überwiegend überzeugende Leistung. Auch wenn die eigentliche Steuerung im Spiel eine gewisse Einarbeitungszeit voraussetzt, ist die dazugehörige Menüführung klar strukturiert und die verschiedenen Infofenster sind gut durchdacht.

PC Games: Die Komplexität des Spiels erfordert es, dass der Spieler möglichst viele Informationen erhält und verarbeiten kann, ohne dass es einen dabei komplett erschlägt. Das funktionierte in der von uns gespielten englischen Version von *Urban Empire* schon sehr gut. Ein paar mehr Tooltips und zusätzliche Hotkey-Unterstützung in der finalen Fassung wären aber sicher nicht verkehrt.

SPIELWELTGRÖSSE



Leser: Die Gestaltung der Spielweltkarten kommt bei allen vier Spielern grundsätzlich gut an. Allerdings sehen sie hier auch noch Raum für Verbesserungen, gerne auch nach Release. Ganz oben auf der Wunschliste stehen bei dreien der vier Teilnehmer größere Maps, mehr Terrainstufen sowie bebaubare Hügel und Brücken. Auch die Bitte, doch weiter herauszoomen zu dürfen, wurde genannt.

PC Games: Für die Release-Version von *Urban Empire* wird es erst mal bei den drei auch in der Sneak Peek spielbaren Kampagnenmaps bleiben. Im Hauptmenü konnten wir aber auch schon den Eintrag „Szenario" lesen. Was sich genau dahinter verbirgt und ob dies auf weitere Karten hoffen lässt, konnten wir noch nicht in Erfahrung bringen.

DYNAMISCHE EVENTS



Leser: Auch wenn die vier Teilnehmer nur einen Bruchteil der im Spiel enthaltenen Events und deren kleinen Geschichten erleben konnten, stellt dieses Feature für sie eindeutig eines der Highlights von *Urban Empire* dar. Vor allem der dynamische Verlauf bei den Ereignissen sorgt ihrer Meinung nach für viel Abwechslung im Spiel und für einen hohen Wiederspielwert.

PC Games: Persönliche Tragödien und Ränkespiele eurer Dynastie, dazu historisch bedeutsame Fortschritte in Wirtschaft und Kultur, technologische Erfindungen – die Palette an ereignisreichen Situationen mit spielerischen Folgen für euch als Bürgermeister hat Reborn Games prima ins Gameplay integriert. Wir sind sicher, das dies Nachahmer findet.

Über 40 Locations soll *State of Mind* bieten, frei erkundbar und teils sehr geräumig.

Genre: Adventure
Entwickler: Daedalic Entertainment
Publisher: Daedalic Entertainment
Termin: 1. Quartal 2017

Hauptheld Richard Nolan ist Journalist und ein echter Technikmuffel.

Von: Peter Bathge

State of Mind

Wie bei Telltale: Daedalic will weg von verkopften Point&Click-Spielen hin zu aufwendig produzierten Story-Adventures. Ob das klappt?

Das klassische Adventure war jahrelang ein deutsches Kulturgut: Wer anspruchsvolle Kopfnüsse lösen, wunderschöne 2D-Hintergründe bestaunen und lustige Dialoge im Stil der alten Lucasarts-Spiele erleben wollte, konnte sich auf deutsche Adventure-Hersteller verlassen. Von *Geheimakte* bis *The Whispered World*, von *Deponia* bis *The Book of Unwritten Tales* – die Namen änderten sich, doch das Grundprinzip blieb stets gleich. International konnte da nur das US-Studio Wadjet Eye Games mithalten; die pixelige *Blackwell*-Serie oder *Technobabylon* geben sich ähnlich klassisch. Doch längst hat das einstmals fast ausgestorbene Adventure-Genre eine Bluttransfusion erhalten. Spender sind ausgerechnet die Zombies.

Weniger Komplexität, mehr Fokus

Telltales populäre Episoden-Spiele, allen von *The Walking Dead*, verhalfen dem Adventure-Genre zu einem zweiten Frühling, krempelten es aber gleichzeitig gehörig um. Puzzles und das Hin und Her zwischen verschiedenen Locations wurden auf ein Minimum reduziert. Dafür stehen Story und Inszenierung im Vordergrund; Entscheidungen haben Konsequenzen und die eher gemächliche Erzählweise vieler Point&Click-Spiele weicht einem dramatischeren Stil. Mit *State of Mind* folgt nun erstmals ein Spiel des deutschen Adventure-Spezialisten Daedalic konsequent dieser neuen Route. Das Szenario: eine spannende Abwandlung des Cyberpunks, wie er in *Deus Ex* vorkommt.

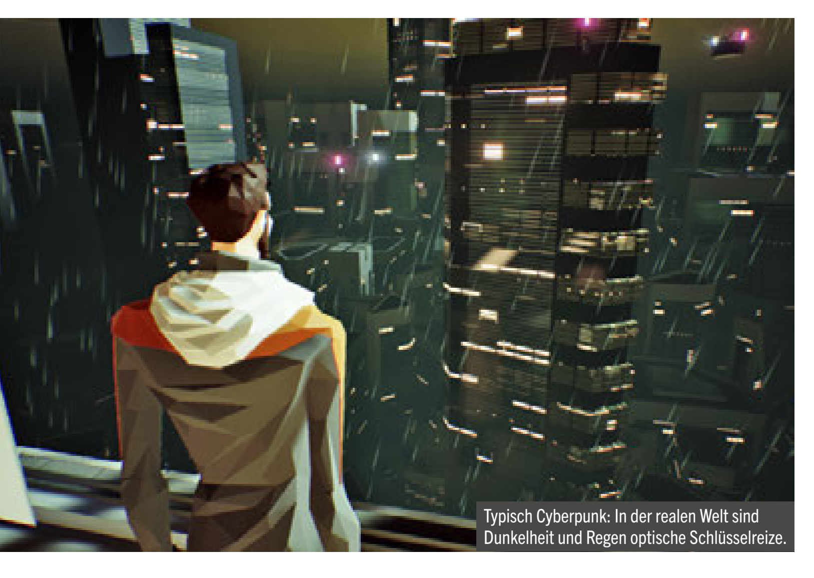
Das Spiel beginnt in Berlin. Das Jahr: 2048. Protagonist Richard Nolan will sein Bewusstsein auf einen Server hochladen. Das ist gerade der neueste Schrei, denn so kann man der düsteren Realität (siehe Bildervergleich oben auf der rechten Seite) entkommen und in der idyllischen City 5 sein Cyber-Leben fristen. Doch etwas geht schief, Richard hat Erinnerungslücken und seine Familie verhält sich seltsam. Was Richard nicht ahnt: Der Upload war nur teilweise erfolgreich und von dem Protagonisten existeren fortan zwei Versionen, eine davon im Cyberspace. Aus der Frage, welche Existenz die lohnendere ist, will das



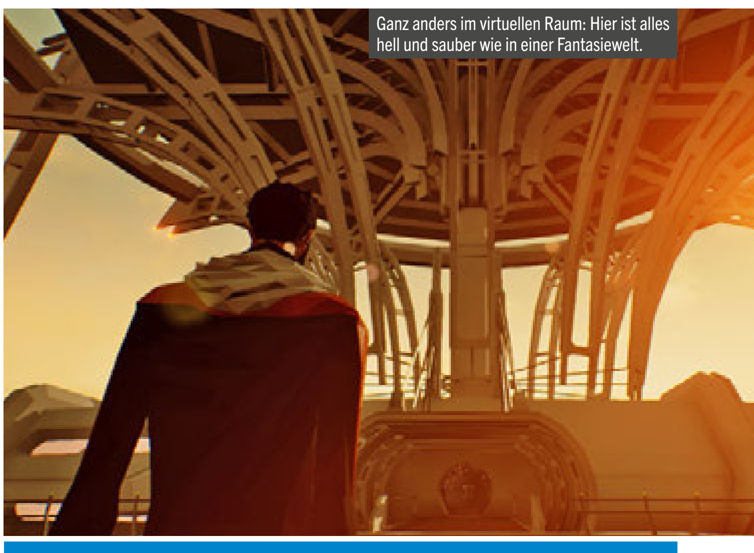
Die fünf Protagonisten steuert ihr aus der Schulterperspektive. Das funktioniert besonders gut per Gamepad.

DYSTOPIE

Basierend auf der Transhumanismus-Zukunftsvision von Raymond Kurzweil, Autor und Google-Mitarbeiter, ist Berlin 2048 in *State of Mind* eine hochtechnisierte, aber düstere und freudlose Kulisse. Daedalic adaptiert moderne Technologien, um das Gameplay zu entschlacken: So müsst ihr nicht den Wohn- oder Arbeitsort eines NPCs aufsuchen, mit dem ihr reden wollt – ruft ihn doch einfach auf eurem Hologramm-Telefon an! Damit lassen sich sogar Erinnerungen verschicken, die für manche Rätsel notwendig sind.



Typisch Cyberpunk: In der realen Welt sind Dunkelheit und Regen optische Schlüsselreize.



Ganz anders im virtuellen Raum: Hier ist alles hell und sauber wie in einer Fantasiewelt.

UTOPIE

Die virtuelle Realität City 5 lockt mit einer friedlichen, perfekten Illusion. Hierhin strömen die Menschen, die ihrem deprimierenden Alltag entfliehen wollen. Daedalic kommentiert damit auch aktuelle Trends wie MMORPGs, virtuelle Avatare oder *Second Life*. *State of Mind* soll durch den Wechsel zwischen den beiden Ebenen und der gespaltenen Persönlichkeit von Protagonist Richard spannende, existenzielle Fragen stellen. Ob das klappt, wird stark von der Qualität der Dialoge und der Story abhängen, für die Autor Martin Ganteföhr (*Overclocked*) verantwortlich zeichnet.

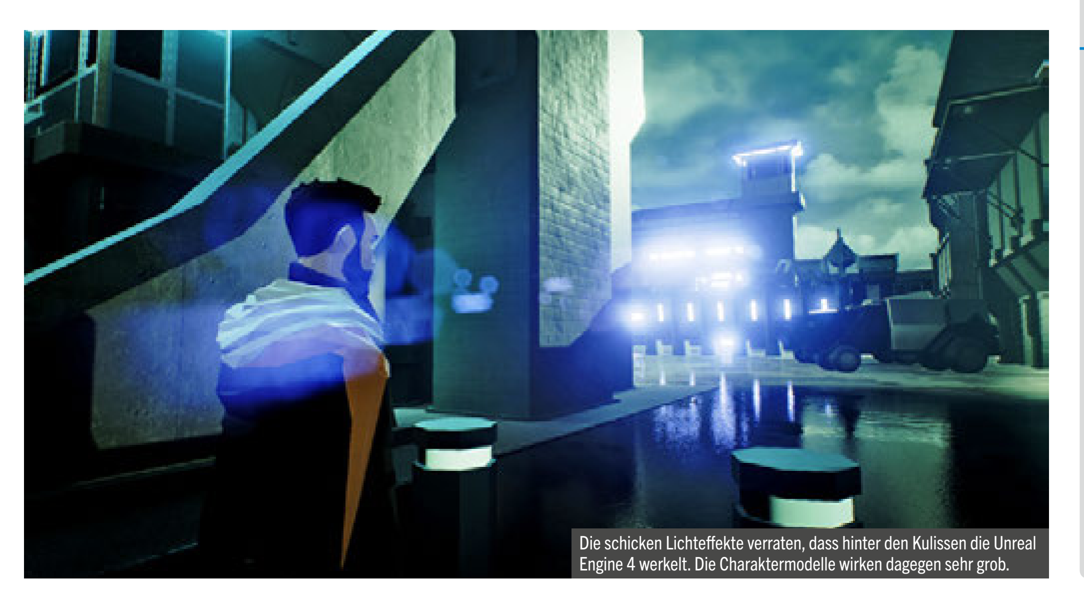
Spiel seine Faszination ziehen. Doch auch „Menschenrechte" für Roboter sind ein Thema der vielschichtigen Geschichte, für deren Erzählung Daedalic auf Rollentausch setzt. Insgesamt fünf spielbare Figuren gibt es in *State of Mind*, zwischen denen ihr teils frei, teils vorbestimmt wechselt. Neben Richard und seinem virtuellen Alter Ego ist darunter auch einer der neuartigen Roboter, die den Menschen Alltagsaufgaben abnehmen sollen, inzwischen jedoch ein eigenes Bewusstsein entwickelt haben. Der Film *I, Robot* mit Will Smith lässt grüßen.

Die Unreal Engine 4 sorgt für eine moderne Präsentation, allerdings wirken die im Low-Poly-Look modellierten Figuren wie ein Fremdkörper in den detaillierten, aus der Third-Person-Ansicht mit Maus und Tastatur oder Gamepad begehbaren Umgebungen. Ein gewollter Effekt, das Ergebnis ist dennoch gewöhnunsbedürftig.

Das hat Konsequenzen! Oder?

Telltale und *Life is Strange*-Entwickler Dontnod Entertainment haben es vorgemacht, mit *State of Mind* will Daedalic nachziehen: Die filmreif präsentierte Story soll euch immer wieder vor Entscheidungen stellen, die anschließend kleine und große Folgen haben. So steht ihr einmal vor der Wahl, nach der Fernbedienung für eine schwebende Drohne zu suchen, bevor ihr aus dem Haus geht, oder den Helfer daheim zu lassen. Das ändert zwar nur Details, anderes hat aber drastischere Konsequenzen. So verweist Richard auf Wunsch seinen Roboter Simon der Wohnung – dann hilft der Bot seinem Besitzer später aber nicht. Daedalic verspricht unterschiedliche Endsequenzen, die zum wiederholten Durchspielen des rund 15 Stunden langen Adventures animieren sollen.

Welchen Abschluss ihr zu sehen bekommt, hängt auch von eurem Verhältnis zu den unterschiedlichen Fraktionen im dystopischen Berlin ab. So machen etwa die Maschinenstürmer Stimmung gegen die zunehmende Vernetzung und den Gehirn-Upload in City 5. Als Redakteur beim Magazin The Voice schreibt Richard Artikel, welche die Maschinenstürmer verärgern oder erfreuen können – je nachdem welche Textbausteine ihr zuvor im Editor zusammengeklickt habt. Lustige Idee: Wenn ihr Richard beim Schreibprozess einen Whiskey trinken lasst, erhaltet ihr andere Textoptionen. Denn dann verändert sich seine Stimmung langsam hin zu melancholisch und schließlich deprimiert. Genau so entstanden übrigens auch die Artikel in diesem Heft. Prost! ❑



Die schicken Lichteffekte verraten, dass hinter den Kulissen die Unreal Engine 4 werkelt. Die Charaktermodelle wirken dagegen sehr grob.

PETER MEINT



„Die Optik der Charaktere ist gewöhnungsbedürftig."

Ähnlich wie bei *Silence* aus dem gleichen Hause (siehe Test-Rubrik) kürzt Daedalic die üblichen Adventure-Tugenden für *State of Mind* radikal zusammen. Das Inventar ist überschaubar, Kombinationsrätsel sind Mangelware. Stattdessen gibt es ab und zu Minispiele, etwa wenn Richard auf dem Klavier klimpert oder eine Drohne fernsteuert. Das wird wohl nicht jedem urdeutschen Point&Click-Fan gefallen, aber dafür macht die Story einen spannenden Eindruck und das Szenario dürfte Fans von *Deus Ex* und *Blade Runner* begeistern. Nach vielen Enttäuschungen im Zusammenhang mit den Telltale-Spielen hoffe ich aber, dass getroffene Entscheidungen wirklich merkliche Auswirkungen haben werden – bislang waren derartige Versprechungen ja fast immer Blendwerk.

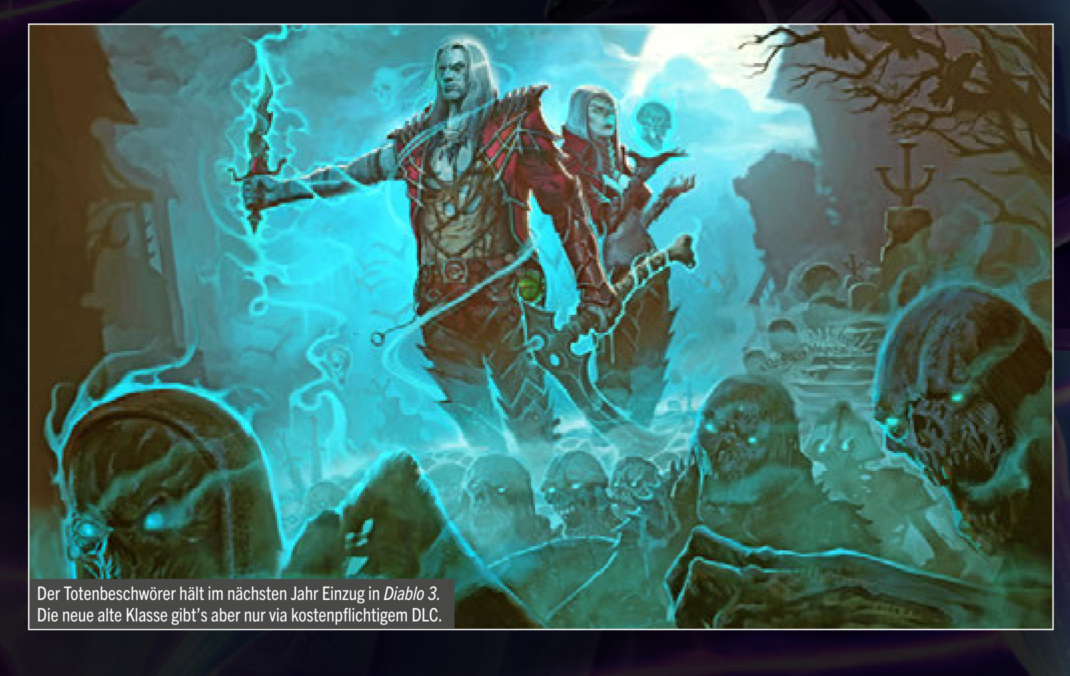
KURZMELDUNGEN

Aktuelle Nachrichten, Trends und Insider-Infos aus der Welt der PC-Spiele

BLIZZARD

Alle Neuigkeiten der diesjährigen Blizzcon im Überblick

Am 4. und 5. November lud Blizzard mal wieder zur Hausmesse ins nordamerikanische Anaheim ein. Im Vorfeld stand vor allem *Diablo 3* im Rampenlicht. Pünktlich zum 20-jährigen Jubiläum wäre es doch Zeit für die nächste dicke Erweiterung oder gar die Ankündigung eines Nachfolgers, dachten sich die Fans. Schnell wurden Blizzard-Stellenausschreibungen oder gar Fertigungsfehler bei Merchandise-Würfeln zum Action-Rollenspiel zu möglichen Hinweisen auf große Bekanntgaben erklärt. Die blieben dann allerdings aus. Blizzard feiert zwar den Jahrestag des Hack&Slay-Klassikers – allerdings lediglich mit einem Retro-Event: Immer im Januar können sich Spieler durch *Diablo 3*-Levels klicken, die vage dem ersten Teil nachempfunden sind; inklusive eines Grafik-Filters, der die Optik verpixelt. Bei den Fans stößt der Event auf durchwachsenes Feedback. Das gilt ebenso für die Rückkehr des Totenbeschwörers. Der Necromancer soll 2017 auch in *Diablo 3* spielbar sein – allerdings im Rahmen eines kostenpflichtigen Mini-DLCs.


Der Totenbeschwörer hält im nächsten Jahr Einzug in *Diablo 3*. Die neue alte Klasse gibt's aber nur via kostenpflichtigem DLC.

Patch-Paradies

Neue Projekte kündigte Blizzard im Rahmen der Messe nicht an. Dafür gibt's vorbildlichen Patch-Support für alle aktuellen Spiele. Die *World of Warcraft*-Entwickler zerstreuten beispielsweise alle Sorgen, die aktuelle Erweiterung *Legion* könnte wie schon *Warlords of Draenor* mit Inhalts-Updates chronisch unterversorgt bleiben. Kleine Zwischen-Patches (zum Beispiel mit Mini-Feiertagen) wurden ebenso angekündigt wie große Patch-Pakete. Mit Update 7.3 soll's sogar in die Heimat der Brennenden Legion gehen – mit Argus steht ein neues Gebiet an.

Overwatch bekommt das, was sich die Spieler des Team-Shooters wünschen: Neue Charaktere, weitere Karten und noch mehr Modi. Und das sogar extrem flink – am 16. November erschien nämlich bereits Patch 1.5 mit der Ninja-Hackerin Sombra und der „Arcade". Unter diesem Menüpunkt wollen die Entwickler in Zukunft ausgefallene Spielmodi, die beliebtesten wöchentlichen Brawls und Feiertags-Events versammeln. Jetzt bereits neu: Duelle in den Formaten 1-gegen-1 und 3-gegen-3.

Auch das dem allgemeinen Eindruck nach weitestgehend unter Ausschluss der Öffentlichkeit gespielte *Heroes of the Storm* bekommt Helden-Nachschub: Aus dem *Warcraft*-Universum stoßen der verstorbene Allianz-König Varian Wrynn und Feuerteufel Ragnaros hinzu.

Karten-Gauner

Und dann wäre da noch *Hearthstone*. Das Sammelkartenspiel bekommt in diesem Dezember mit *Die Straßen von Gadgetzan* die nächste Karten-Erweiterung spendiert. Thematisch geht's in die Unterwelt der titelgebenden Küstenstadt. Dort herrschen drei Verbrecherbanden, die auf Schlagkraft, Tücke oder Magie setzen – was sich natürlich in den neuen Karten widerspiegelt. Der Clou: Den Banden sind jeweils drei der *Hearthstone*-Klassen zugeordnet. Das ermöglicht neue „Multi-Klassen"-Karten, durch die beispielsweise Paladine auch mal Jäger-Kasten auf die Hand bekommen – coole Idee! ❑

Info: www.blizzard.com


Die Straßen von Gadgetzan ist nächste reine Karten-Erweiterung für *Hearthstone*. Einen PvE-Teil gibt's nicht.


Cyberpunk-Dame Sombra wurde im Rahmen der Blizzcon angekündigt und mischt inzwischen bereits die Live-Server von *Overwatch* auf.

ELECTRONIC ARTS

EA sorgt für mehr Transparenz



Neben Spielezeitschriften und -webseiten sind Let's Player für viele Gamer die wichtigste Informationsquelle zu ihrem liebstem Hobby. Jedoch kann man auf Youtube und anderen Portalen nicht immer klar erkennen, ob es sich bei den Videos um neutrale Berichterstattung oder um Werbung handelt. Das Problem möchte EA in Zukunft lösen. So sollen nun sogenannte Influencer-Kampagnen (sprich Partnerschaften finanzieller Natur) auf Youtube, Twitch und anderen sozialen Kanälen klar gekennzeichnet werden. Von offizieller Seite heißt es dabei: „Jeder Youtuber, Streamer oder anderweitig aktive Influencer, der bei seiner Content-Erstellung eine Zusammenarbeit mit Electronic Arts eingeht und noch kein eigenes Kennzeichnungssystem nutzt, ist fortan dazu aufgefordert, unsere Hashtags und Watermarks zu nutzen". Bei den Hashtags handelt es sich dabei um die Begriffe „#supportedbyEA" und „#advertisement". Bei Support wurden für Partner beispielsweise die Kosten für eine Reise zu einem Event übernommen – hier wird EA allerdings keinen Einfluss auf die Meinung des Partners nehmen. Anders ist dies bei einer Advertisement-Partnerschaft. Hier wird der Publisher für die Gestaltung der Werbung verantwortlich sein. ❑

Info: bit.ly/2g1JVqb

THQ NORDIC

Der Comanche fliegt wieder

Für die älteren Semester dürfte Novalogic noch immer ein Begriff sein. Das amerikanische Studio machte sich mit seinen Militärsimulatoren wie *Comanche*, *Armored Fist* und *Delta Force* in den Neunzigerjahren einen Namen. Nun hat der österreichische Hersteller THQ Nordic bekannt gegeben, dass er alle Markenrechte des Studios übernommen hat. „Nach 30 Jahren, in denen wir revolutionäre Computer- und Videospiele produziert haben, geben wir diese Tradition voller Stolz an THQ Nordic weiter. Das Team dort besteht aus enthusiastischen Spielern und hat gezeigt, dass es den nötigen Geschäftssinn und das Geschick hat, um die Industrie zu einem dringend notwendigen Reset zu bewegen", sagt John Garcia, Eigentümer, Gründer und CEO von NovaLogic Inc. „Wir freuen uns, unsere Franchises in so fähige Hände abzugeben." ❑

Info: www.thqnordic.com


Es ist inzwischen schon ganze 15 Jahre her, dass der titelgebende Helikopter in *Comanche 4* abhob.

RED DEAD REDEMPTION 2

Auf in den Wilden Westen!

Die Ankündigung von *Red Dead Redemption 2* wurde innerhalb der letzten Jahren zig Mal prophezeit, wahr machte Rockstar Games das hartnäckige Gerücht um die Existenz des Spiels erst am 18. Oktober 2016. Über den eigenen Twitter-Kanal stellte der Publisher die Fortsetzung des Western-Abenteurs vor. Drei Tage später folgte der erste Trailer und die unschöne Nachricht, dass „ausgewählte Online-Inhalte" den Spielern zuerst auf Sonys Playstation-Platform zugänglich gemacht würden. Veröffentlicht wird der Titel im Herbst 2017 auf PS4 und Xbox One, außerdem besteht die Wahrscheinlichkeit, dass das Spiel – zumindest zu einem späteren Zeitpunkt – für den PC umgesetzt wird. Wenig ist bislang zu der Handlung und den Charakteren bekannt, das Setting jedoch wird die Spieler abermals in den Wilden Westen entführen. In welchem Jahr genau der Titel spielt, hat Rockstar nicht verraten, allerdings soll man die Epoche der Cowboys in ihrer vollen Blüte erleben. Nicht nur das erste Artwork (links zu sehen), auch die Bewegtbildeindrücke deuten an, dass man mit mehreren Hauptfiguren unterwegs ist. Die vor einigen Wochen in einem Gaming-Forum im Netz geleakten Bilder der angeblichen Map zeigen ein grüneres Gebiet als die Wüstenumgebung des ersten Teils. Auch große Wasserflächen sind zu sehen. Ob die Karte authentisch ist, bleibt vorerst unklar. ❑

Info: www.rockstargames.com



Die glorreichen Sieben? Die Zahl der Hauptcharaktere scheint anzuwachsen.

IRON HARVEST

Mechs statt Zwerge


In der alternativen Realität von *1920+* sind Mechs ein wichtiger Bestandteil der Armeen.

Das deutsche Studio King Art Games scheint nach der Fertigstellung von *Die Zwerge* (Test auf Seite 64) fürs Erste genug von klassischen Fantasy-Welten zu haben. Stattdessen wollen uns die Bremer mit *Iron Harvest* in die Zwanzigerjahre des vergangenen Jahrhunderts entführen. Bewegte Bilder zum kommenden Echtzeit-Strategiespiel gibt es leider noch nicht – das Projekt befindet sich schließlich in den Anfängen und soll erst 2018 fertiggestellt werden. Dafür zeigen zahlreiche kürzlich veröffentlichte Screenshots, was King Art Games mit dem Titel vorhat. *Iron Harvest* spielt in einer alternativen Realität basierend auf *World of 1920+*, einem Projekt von Jakub Różalski. Der polnische Künstler fungiert als Concept Artist für das Projekt und hatte die Existenz des Spiels bereits vor etwa einem halben Jahr auf seiner Facebook-Seite ausgeplaudert. King Art orientiert sich in Sachen Gameplay an RTS-Größen wie *Company of Heroes* und *Men at War*. Man verfolgt den Plan, „ein ähnliches Spielprinzip in Jakubs wunderbarer Welt" umzusetzen. ❑

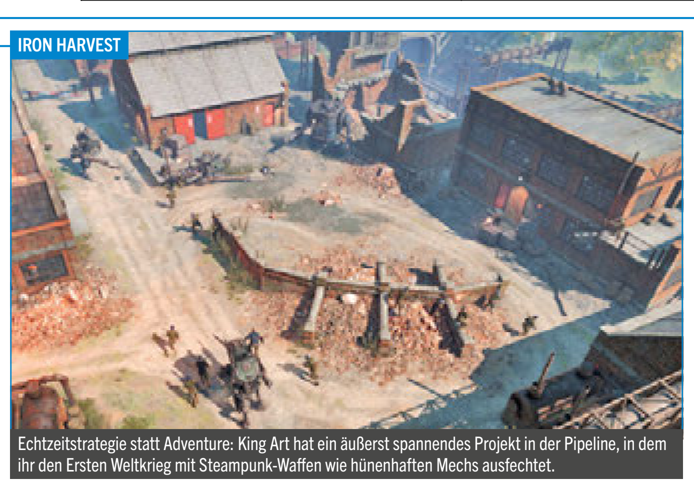
Info: www.kingart-games.de

SPIELE UND TERMINE

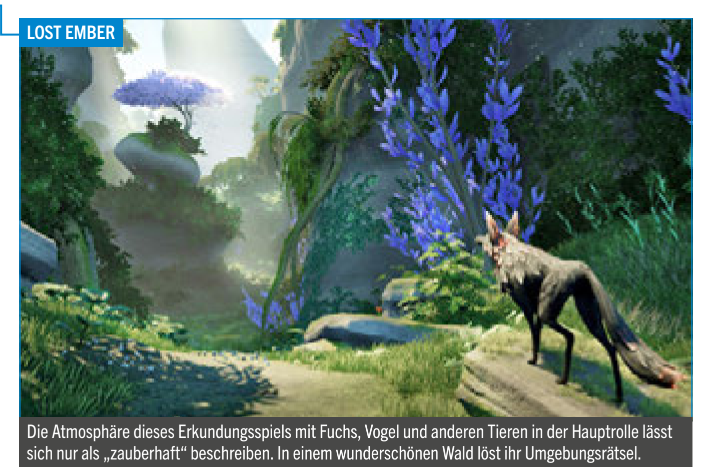
Die wichtigsten Spiele der kommenden Monate und ihre Veröffentlichungstermine (Änderungen vorbehalten)

Legende: ► Terminänderung ► Neuankündigung ► Vorschau in dieser Ausgabe EARLY ACCESS Als Alpha- oder Betaversion erhältlich

SPIEL	GENRE	ENTWICKLER	PUBLISHER	RELEASE
Aer	Action-Adventure	Forgotten Key	Daedalic	4. Quartal 2016
Agents of Mayhem	Action	Volition	Deep Silver	2017
Agony	Adventure	Mad Mind Studio	Mad Mind Studio	2. Quartal 2017
Ark: Survival Evolved EARLY ACCESS	Survival-Action	Instinct Games	Studio Wildcard	4. Quartal 2016
Armored Warfare	Mehrspieler-Action	Obsidian Entertainment	Obsidian Entertainment	2016
Ashen	Action-Rollenspiel	Aurora 44	Microsoft Studios	2016
Aven Colony EARLY ACCESS	Aufbaustrategie	Mothership Entertainment	Mothership Entertainment	2017
Battle Tech	Rundentaktik	Harebrained Schemes	Harebrained Schemes	1. Quartal 2017
Below	Action-Adventure	Capybara Games	Capybara Games	Nicht bekannt
Beyond Good & Evil 2	Action-Adventure	Ubisoft Montpellier	Ubisoft	Nicht bekannt
Blitzkrieg 3 EARLY ACCESS	Echtzeitstrategie	Nival Interactive	Nival Interactive	4. Quartal 2016
Bloodstained	Action-Adventure	Artplay Inc.	505 Games	2018
Call of Cthulhu	Rollenspiel	Cyanide	Focus Home Interactive	2017
Conan Exiles	Survival-Action	Funcom	Funcom	2017
Crackdown 3	Action	Reagent Games	Microsoft Studios	2017
Cuphead	Jump & Run	Studio MDHR	Studio MDHR	2017
Cyberpunk 2077	Rollenspiel	CD Projekt	CD Projekt	Nicht bekannt
► DayZ EARLY ACCESS	Survival-Action	Bohemia Interactive	Bohemia Interactive	Nicht bekannt
► Dead Island 2	Action	Sumo Digital	Deep Silver	Nicht bekannt
Dead Rising 4	Action	Capcom	Microsoft Studios	6. Dezember 2016
Die Gilde 3	Wirtschaftssimulation	Golem Labs	THQ Nordic	2016
Die Zwerge	Rollenspiel	King Art	Eurovideo	1. Dezember 2016
Divinity: Original Sin 2 EARLY ACCESS	Rollenspiel	Larian Studios	Larian Studios	2. Quartal 2017
Dreadnought	Action	Yager	Grey Box	2016
Dropzone	Echtzeitstrategie	Sparkypants	Gameforge	2016
Dual Universe	Sandbox-MMOG	Novaquark	Novaquark	4. Quartal 2018
Echo	Action	Ultra Ultra	Ultra Ultra	2. Quartal 2017
Eitr	Action-Rollenspiel	Eneme Entertainment	Devolver Digital	2016
► Elex	Rollenspiel	Piranha Bytes	THQ Nordic	2. Quartal 2017
► Endless Space 2 EARLY ACCESS	Rundenstrategie	Amplitude Studios	Sega	2017
Everspace EARLY ACCESS	Weltraum-Action	Rockfish Games	Rockfish Games	2017
Factorio EARLY ACCESS	Aufbaustrategie	Wube Software	Wube Software	3. Quartal 2017
Final Fantasy 15	Rollenspiel	Square Enix	Square Enix	Nicht bekannt
For Honor	Action	Ubisoft Montreal	Ubisoft	14. Februar 2017
► Friday the 13th: The Game	Action	Illfonic	Gun Media	1. Quartal 2017
Full Throttle Remastered	Adventure	Double Fine	Double Fine	2016
Ghost Recon: Wildlands	Action	Ubisoft Paris	Ubisoft	7. März 2017
Gwent: The Witcher Card Game EARLY ACCESS	Strategie	CD Projekt	CD Projekt	2017
Halo Wars 2	Echtzeitstrategie	343 Industries/Creative Assembly	Microsoft Studios	21. Februar 2017
Hand of Fate 2	Action-Rollenspiel	Defiant Development	Defiant Development	1. Quartal 2017
Hellblade: Senua's Sacrifice	Action	Ninja Theory	Ninja Theory	2016
Hitman: Die komplette erste Season	Action	Io-Interactive	Square Enix	31. Januar 2017
Hob	Action-Adventure	Runic Games	Runic Games	Nicht bekannt
Insurgency: Sandstorm	Ego-Shooter	New World Interactive	Focus Home Interactive	2017
NEU Iron Harvest	Echtzeitstrategie	King Art	Nicht bekannt	2017
Kingdom Come: Deliverance EARLY ACCESS	Rollenspiel	Warhorse Studios	Deep Silver	2017
Lawbreakers	Ego-Shooter	Boss Key Productions	Nexon	2016
Lego Worlds EARLY ACCESS	Sandbox-Aufbauspiel	Traveller's Tales	Warner Bros. Interactive	2016
Little Nightmares	Jump & Run	Tarsier Studios	Bandai Namco	2. Quartal 2017
NEU Lost Ember	Adventure	Mooneye Studios	Mooneye Studios	1. Quartal 2018


IRON HARVEST

Echtzeitstrategie statt Adventure: King Art hat ein äußerst spannendes Projekt in der Pipeline, in dem ihr den Ersten Weltkrieg mit Steampunk-Waffen wie hünenhaften Mechs ausfechtet.


LOST EMBER

Die Atmosphäre dieses Erkundungsspiels mit Fuchs, Vogel und anderen Tieren in der Hauptrolle lässt sich nur als „zauberhaft" beschreiben. In einem wunderschönen Wald löst ihr Umgebungsrätsel.



RECONQUEST

Ein kleines Indie-Studio versucht sich an einem geistigen *Command & Conquer*-Nachfolger – mit verfremdeten Einheitennamen und neuer Story. Die Solokampagne enthält 20 Missionen.



ROUTINE

Für Fans von *Soma* und *Alien: Isolation* gibt es 2017 neues Futter. Das Weltall-Horrorspiel *Routine* nutzt ein Science-Fiction-Szenario wie es in den 1980er-Jahren aktuell war und spielt auf dem Mond.

SPIEL	GENRE	ENTWICKLER	PUBLISHER	RELEASE
NEU Maize	Adventure	Finish Lines Games	Finish Lines Games	1. Dezember 2016
Seite 12 Mass Effect: Andromeda	Rollenspiel	Bioware	Electronic Arts	1. Quartal 2017
Metal Gear Survive	Mehrspieler-Action	Konami	Konami	2017
Mount & Blade 2: Bannerlord	Rollenspiel	Taleworlds Entertainment	Taleworlds Entertainment	2017
Nier: Automata	Action-Rollenspiel	Platinum Games	Square Enix	1. Quartal 2017
Outcast: Second Contact	Action-Adventure	Appeal	Bigben Interactive	März 2017
Outlast 2	Horror-Adventure	Red Barrels	Red Barrels	1. Quartal 2017
Paladins: Champions of the Realms EARLY ACCESS	Mehrspieler-Shooter	Hi-Rez Studios	Hi-Rez Studios	2016
Paragon EARLY ACCESS	MOBA	Epic Games	Epic Games	2016
Prey	Action	Arkane Studios	Bethesda	2017
Prey for the Gods	Action-Adventure	No Matter Studios	No Matter Studios	Dezember 2017
Psychonauts 2	Action-Adventure	Double Fine	Double Fine	2018
Quake Champions	Mehrspieler-Shooter	id Software	Bethesda	2017
NEU Reconquest	Echtzeitstrategie	Storm Cube Games	Storm Cube Games	16. Dezember 2016
Resident Evil 7	Survival-Horror	Capcom	Capcom	24. Januar 2017
Rime	Puzzlespiel	Tequila Works	Grey Box	2017
Rising Storm 2: Vietnam	Mehrspieler-Shooter	Antimatter Games	Tripwire Interactive	1. Quartal 2017
Rock of Ages 2: Bigger & Boulder	Geschicklichkeit	Ace Team	Atlus	4. Quartal 2016
Routine	Adventure	Lunar Software	Lunar Software	März 2017
Sea of Thieves	Mehrspieler-Action	Rare	Microsoft Studios	1. Quartal 2017
Shadow Tactics: Blades of the Shogun	Echtzeit-Taktik	Mimimi Productions	Daedalic Entertainment	6. Dezember 2016
Shroud of the Avatar: Forsaken Virtues EARLY ACCESS	Rollenspiel	Portalarium	Portalarium	2016
Sniper: Ghost Warrior 3	Ego-Shooter	City Interactive	Deep Silver	4. April 2017
Sniper Elite 4	Action	Rebellion	Rebellion	14. Februar 2017
South Park: Die rektakuläre Zerreißprobe	Rollenspiel	Ubisoft San Francisco	Ubisoft	1. Quartal 2017
Space Hulk: Deathwing	Ego-Shooter	Streum On Studio	Focus Home Interactive	9. Dezember 2016
Spellforce 3	Echtzeitstrategie/Rollenspiel	Grimlore Games	THQ Nordic	2. Quartal 2017
Squadron 42	Weltraum-Action	Cloud Imperium Games	Cloud Imperium Games	2017
Star Citizen EARLY ACCESS	Weltraum-Action	Cloud Imperium Games	Cloud Imperium Games	Nicht bekannt
Star Trek: Bridge Crew	Weltraum-Action	Red Storm Entertainment	Ubisoft	14. März 2017
State of Decay 2	Action	Undead Labs	Microsoft Studios	2017
Seite 30 State of Mind	Adventure	Daedalic Entertainment	Daedalic Entertainment	1. Quartal 2017
Steep	Sport	Ubisoft Annecy	Ubisoft	2. Dezember 2016
Styx: Shards of Darkness	Action	Cyanide	Focus Home Interactive	1. Quartal 2017
Sudden Strike 4	Echtzeitstrategie	Fireglow Games	Kalypso Media	2. Quartal 2017
Sundered	Action-Adventure	Thunder Lotus Games	Thunder Lotus Games	2017
Syberia 3	Adventure	Microids	Microids	1. Quartal 2017
System Shock	Action-Rollenspiel	Night Dive Studios	Night Dive Studios	1. Quartal 2018
System Shock 3	Action-Rollenspiel	Otherside Entertainment	Otherside Entertainment	Nicht bekannt
The Bard's Tale 4	Rollenspiel	Inxile Entertainment	Inxile Entertainment	Oktober 2017
The Elder Scrolls: Legends EARLY ACCESS	Kartenspiel	Dire Wolf Digital	Bethesda	2016
The Inner World: Der letzte Windmönch	Adventure	Studio Fizbin	Headup Games	3. Quartal 2017
The Long Journey Home	Strategie	Daedalic Entertainment	Daedalic Entertainment	Dezember 2016
The Mandate	Echtzeitstrategie/Rollenspiel	Perihelion Interactive	Eurovideo	2017
The Sexy Brutale	Adventure	Cavalier Game Studios	Tequila Works	1. Quartal 2017
The Surge	Action-Rollenspiel	Deck 13 Interactive	Focus Home Interactive	2017
The Walking Dead: Season 3 – A New Frontier	Adventure	Telltale Games	Telltale Games	November 2016
Thimbleweed Park	Adventure	Ron Gilbert und Gary Winnick	Ron Gilbert und Gary Winnick	Januar 2017
Torment: Tides of Numenera EARLY ACCESS	Rollenspiel	Inxile Entertainment	Techland	1. Quartal 2017
Underworld Ascendant	Rollenspiel	Otherside Entertainment	Otherside Entertainment	2017
Unreal Tournament EARLY ACCESS	Mehrspieler-Shooter	Epic Games	Epic Games	Nicht bekannt
Seite 26 Urban Empire	Aufbaustrategie	Reborn Interactive	Kalypso	20. Januar 2017
Vampyr	Action-Rollenspiel	Dontnod Entertainment	Focus Home Interactive	2017
Vikings: Wolves of Midgard	Action-Rollenspiel	Games Farm	Kalypso Media	1. Quartal 2017
Warhammer 40.000: Dawn of War 3	Echtzeitstrategie	Relic Entertainment	Sega	2017
Warhammer 40.000: Inquisitor – Martyr	Action-Rollenspiel	Neocore Games	Neocore Games	2017
Seite 36 Watch Dogs 2	Action-Adventure	Ubisoft Montreal	Ubisoft	29. November 2016
Wasteland 3	Rollenspiel	Inxile Entertainment	Nicht bekannt	4. Quartal 2019
Yooka-Laylee	Jump & Run	Playtonic Games	Team 17	1. Quartal 2017

Watch Dogs 2

Highlight-Missionen wie dieser Einbruch beim FBI sind leider eine Seltenheit. Die Missionen ähneln sich stark.

Genre: Action
Entwickler: Ubisoft Montréal
Publisher: Ubisoft
Termin: 29. November 2016

Von: Christian Dörre

Wir haben das komplette Hacker-Abenteuer auf der PS4 durchgespielt.

Der stets grimmige Aiden Pearce und das graue verregnete Chicago aus Teil 1 sind Geschichte. *Watch Dogs 2* erzählt die Geschichte des afro-amerikanischen Hackers Marcus Holloway, der direkt zu Spielbeginn die Aufnahmeprüfung für die Hacker-Gruppierung Ded Sec absolviert. Diese wurde bereits im Vorgänger als eine Art Anonymous in der *Watch Dogs*-Welt aufgebaut. Statt abgebrühter Cyberspace-Rebellen sind die Mitglieder dann aber eher Anarcho-Kiddies, die vor allem Spaß haben wollen, während sie böse korrupte Firmen enttarnen.

Narrative Ödnis

Eigentlich war es ja keine schlechte Idee von Ubisoft, dass man dem Depri-Helden aus dem Vorgänger nun das komplette Gegenteil folgen lässt, doch leider sind sämtliche Charaktere und auch die Story sehr schlecht geschrieben. Die Ded-Sec-Mitglieder sind einfach überdrehte post-pubertäre Super-Hacker und das muss uns reichen. Dem Spiel gelingt es über die gesamte Zeit nicht, seinen Figuren irgendwelche weiteren Facetten zu verleihen, wodurch eine Charakterbindung nie stattfindet und auch eigentlich emotionale Momente einen total kaltlassen. Auch die Story wirkt vor allem im ersten Spieldrittel arg zusammengewürfelt und lässt einen roten Faden vermissen. Man soll nämlich wieder gegen die aus dem ersten Teil bekannte Blume Corporation antreten, deren neuer CTO Dusan Nemec auch der Bösewicht des Spiels ist. Wer Teil 1 nicht gespielt hat, erfährt keinerlei Hintergründe zur Datenkrake Blume und muss einfach hinnehmen, dass diese böse ist, weil Ded Sec das sagt. Doch auch Fiesling Nemec zündet überhaupt nicht. Dem Antagonisten wird in *Watch Dogs 2* viel zu wenig Zeit gegeben, um ihn irgendwie als Bedrohung aufzubauen. Das Spiel sagt, er ist böse und das muss genügen. Auch wenn viele der letzten Geschichten in Ubisoft-Spielen recht holprig waren, schafften sie es doch immer noch Interesse zu wecken oder boten zumindest einen charismatischen Gegenspieler. *Watch Dogs 2* hingegen ist in Sachen Charakterzeichnung und Erzählung der Geschichte eine echte Enttäuschung.

Frisch Gehacktes

Beim Gameplay hingegen macht *Watch Dogs 2* einen Schritt nach vorne. Die Missionen bieten zwar immer noch recht wenig Abwechslung hinsichtlich Struktur und Inszenierung, doch die neuen Hacking-Fähigkeiten geben einem genug Möglichkeiten, die Aufträge auf vielfältige Art und Weise abzuschließen. Wie schon im ersten Teil müsst ihr zumeist in ein vom Feind bewachtes Gebiet und dort Daten stehlen. Euch bleibt dabei fast jederzeit selbst überlassen, ob ihr schleicht, ballert, euch allein auf eure Hacking-Fahigkeiten sowie Technik-Gadgets verlasst oder gleich alles nutzt. Die KI-Gegner sind zwar immer noch nicht die hellsten Kerzen am Leuchter, doch sie versuchen euch ständig in die Flanke zu fallen und rufen meist sofort Verstärkung, wenn sie euch entdecken. Dadurch werden die Gefechte zwar nicht super schwer, aber doch etwas knackiger

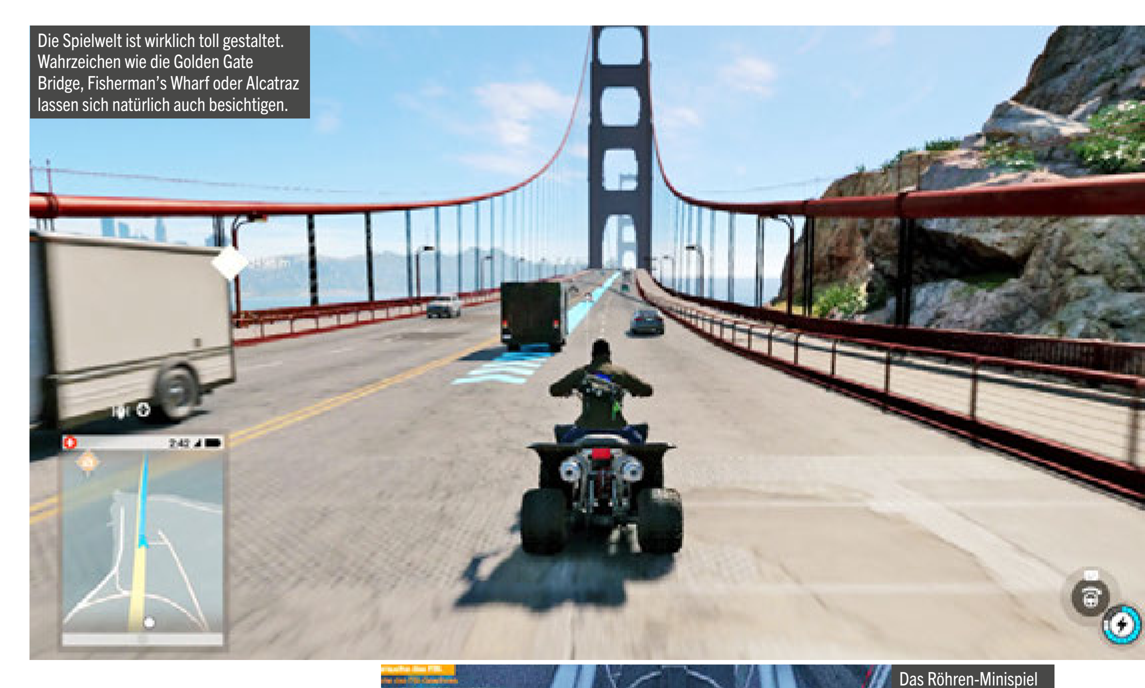


Wer Zielpersonen auf die Fahndungsliste der Polizei setzt, muss nur noch abwarten bis die Cops ihren Job erledigen.

! WARUM KEIN TEST?

Ganz einfach: Weil wir noch keine PC-Version des Titels in der Redaktion haben. Während *Watch Dogs 2* für die Konsolen bereits am 15. November erschien, kommt die PC-Fassung erst 14 Tage später raus. Ohne einen Blick auf die PC-Technik zu werfen, vergeben wir natürlich kein finales Testurteil. Unsere Eindrücke und die abgebildeten Screenshots stammen aus der von uns durchgespielten Playstation-Version.

als im Vorgänger. Zudem habt ihr ja nun auch eine Vielzahl neuer Fähigkeiten und Hilfsmittel. Explosive Objekte lassen sich jetzt mit einem Bewegungsmelder ausstatten und Fahrzeuge lassen sich rudimentär fernsteuern. Steht ein Gegner beispielsweise vor einem parkenden Auto, gebt ihr mit eurem Smartphone den Befehl zum Vorwärtsfahren und schon wird der Fiesling überrollt. Das ist herrlich befriedigend. Unser Highlight war jedoch die Möglichkeit, Polizei- und Gang-Markierungen zu setzen. Visiert einen Gegner einfach an und ladet sein Profil auf die Fahndungsliste der Polizei oder brandmarkt ihn als einen Gang-Verräter, nun braucht ihr nur noch abwarten bis die Cops oder Verbrecher ankommen, um euren Job zu erledigen. Zudem befindet sich nun mit dem RC Jumper ein kleines ferngesteuertes Gerät in eurem Besitz, sodass ihr durch Lüftungsschächte steuern könnt, um in abgeschlossene Räume zu gelangen, wo ihr Daten anzapfen sollt. Im Ded-Sec-Versteck dürft ihr euch – genügend Geld vorausgesetzt – per 3D-Drucker eine kleine Flugdrohne herstellen, mit der ihr das Gebiet auskundschaftet und, nach ein paar Upgrades, sogar Sprengladungen abwerfen könnt. Das Hacking ist insgesamt vielfältiger geworden als noch im Vorgänger und fühlt sich dadurch auch nicht mehr so aufgesetzt an. Für jede abgeschlossene Mission bekommt ihr mehr Follower eurer Ded-Sec-App. Habt ihr einen gewissen Stand an Hacker-Jüngern erreicht, ergattert ihr dafür Forschungspunkte, die ihr in den verschiedenen Talentbäumen in neue Hacking-Skills investiert. Einige Talente lassen sich jedoch nur freischalten, wenn ihr zudem bestimmte Datenknotenpunkte in der Spielwelt freischaltet. Diese werden glücklicherweise auf der Karte markiert.


Die Spielwelt ist wirklich toll gestaltet. Wahrzeichen wie die Golden Gate Bridge, Fisherman's Wharf oder Alcatraz lassen sich natürlich auch besichtigen.

Verschenktes Potenzial

Trotz der spaßigen Hacking-Möglichkeiten verschenkt *Watch Dogs 2 zu* viel Potenzial, da auf gute Ideen oftmals eine unkreative Ausführung folgt. So stiehlt man beispielsweise ein sprechendes Auto, das an KITT aus der TV-Serie *Knight Rider* erinnert, um es mit allerlei Technik aufzurüsten. Was man damit für abgefahrene Missionen machen könnte! *Watch Dogs 2* lässt daraufhin jedoch ein langweiliges Checkpointrennen folgen und die tollen Upgrades entpuppen sich als simpler Turbo. Später im Spiel brechen wir in ein Raumforschungszentrum ein. Doch trotz des coolen Settings dürfen wir nichts Besonderes anstellen, sondern nur, wie in allen anderen Missionen, ein paar Daten von einem Terminal abgreifen. *Watch Dogs 2* bietet viele Missionen, die in der Auftragsbeschreibung super klingen, dann aber nur Open-World-Einheitsbrei sind.

Das Röhren-Minispiel wurde im zweiten Teil stark verbessert und zieht sich oftmals über ganze Gebäude.

Schöne neue Welt

Die Spielwelt ist dafür toll gestaltet. Die Entwickler haben sich zwar ein paar kleine Freiheiten genommen, doch man erkennt die Bay Area inklusive San Francisco und Oakland sofort wieder. Grafisch hat die Reihe zwar keinen großen Sprung gemacht, doch dank der knalligen Farben wirkt *Watch Dogs 2* optisch ansprechender als Teil 1. Schade nur, dass es in der riesigen Welt außerhalb der Kampagne kaum etwas zu tun gibt. Die Welt ist mehr Kulisse als Spielplatz. ❏

„Nicht ganz der erhoffte und benötigte Sprung nach vorne für die Serie."

Christian Dörre

WAS HABEN WIR GESPIELT? Wir haben die Vollversion für die Playstation 4 komplett durchgespielt.

PRO
- Grandioses Setting
- Viele coole und abwechslungsreiche Hacking-Fähigkeiten
- Einige schöne Highlight-Missionen
- Super Soundtrack
- Mehr Individualisierungsmöglichkeiten
- Große, toll gestaltete Spielwelt

CONTRA
- Kaum Nebenbeschäftigungen
- Aufgesetzte Multiplayer-Modi
- Unfassbar schlecht geschriebene Charaktere
- Öde Story, bei der man einen roten Faden vermisst
- Oftmals unkreative Missionsdesign
- Technisch etwas altbacken

WERTUNGSTENDENZ 0


75-80

100

Im ersten Spieldrittel fand ich *Watch Dogs 2* teilweise geradezu konfus. Die Missionen scheinen in keinem Zusammenhang zu stehen, die Charaktere werden einem nicht richtig vorgestellt und die neuen Hacking-Fähigkeiten nur unzureichend erklärt. Nach einer Weile machte mir der Titel aber durchaus richtig Spaß. Das Setting ist toll gewählt, die Musik klasse und auch einige Highlight-Missionen machten Lust auf mehr. Da hat es mich gar nicht mehr so stark gestört, dass die Charaktere überdrehte Hipster-Anarcho-Kiddies sind. Leider leistet sich *Watch Dogs 2* aber auch überall unnötige kleine Fehler und lässt massenweise Potenzial liegen. Warum wird aus den guten Ideen, die zuhauf im Spiel stecken, einfach nichts gemacht? Statt das aufgebaute Potenzial zu nutzen, liefert *Watch Dogs 2* viel zu dem immergleichen und schon viel zu oft verzehrten Open-World-Einheitsbrei. Wenn man schon vollkommen überdrehte Figuren hat, warum nutzt man das dann nicht für ein wenig spaßigen Wahnsinn? Stattdessen werden Krawall-Minispiele, wie das aus dem Vorgänger bekannte Spider-Tank, ersatzlos gestrichen. Manchmal wirkt der Titel als wollten die Entwickler so richtig die Sau rauslassen, wussten aber einfach nicht wie. Schade, denn so geht *Watch Dogs 2* immer auf Nummer sicher und gerät damit in die Kategorie „Irgendein Spiel mit offener Welt". *Watch Dogs 2* könnte mit einem besseren Autor und mehr Kreativität ein sehr gutes Spiel sein. So ist es aber nur gut.

Zufriedene Gäste sind das A und O, denn sie lassen mehr Geld in unserem Park.

Planet Coaster

Genre: Simulation
Entwickler: Frontier Developments
Publisher: Frontier Developments
Erscheinungsdatum: 17. November 2016
Preis: ca. € 40,-
USK: Nicht geprüft

Von: Max Falkenstern

Park-Manager mit mächtigem Editor: *Planet Coaster* ist ein Traumspiel für Achterbahn-Konstrukteure.

WARUM KEIN TEST?

Ein Test der finalen Verkaufsversion war bis Redaktionsschluss nicht möglich. Unsere Vorab-Einschätzung basiert daher auf der fast fertigen Beta-Fassung.

Wem von Freunden und Familie ein Hang zum Perfektionismus nachgesagt wird, bekommt mit *Planet Coaster* ein ernsthaftes Problem. Denn in kaum einem anderen Spiel kann man sich so in Details verlieren wie im neuen Freizeitpark-Manager von Frontier Developments. *Planet Coaster* ist neben einer Wirtschaftssimulation vor allem das: ein leistungsstarker Editor von immensem Umfang. Ein, zwei, vielleicht sogar noch mehr Abende. Das sind keine außergewöhnlichen Zeitfenster in *Planet Coaster*, wenn es um Planung, Rohbau, Dekoration und Optimierung der persönlichen Wunsch-Achterbahn geht.

Hier nach einer Kurve noch einen unterirdischen Tunnel ausheben, an anderer Stelle dann das Gleis um wenige Meter herunterziehen. Bei allen Arbeitsschritten wandert der Blick stets auf Testresultate, die im Hinblick auf Fahrvergnügen und potenzielles Übelkeitsrisiko Auskunft über jeden Streckenabschnitt erteilt. So verfliegen Stunden, ohne sich dabei zwingend Gedanken über das Budget oder Park-Management machen zu müssen. Im Sandbox-Modus, dem Herzstück von *Planet Coaster,* spielt Geld keine Rolle. Obendrein können wir die Simulation jederzeit einfrieren, um in Ruhe unsere Bauprojekte zu verwirklichen.

Ein Fest für Hobby-Werker

Den Hauptanteil daran, dass das Gestalten des individuellen Parks so viel Spaß macht, trägt das modulare Bausystem. Wie bei Lego-Steinchen, setzen wir in *Planet Coaster* aus beliebigen Einzelobjekten eigene Gegenstände zusammen. Ein mehrstöckiges Kaufhaus mit Imbissständen ist ebenso realisierbar wie ein in Felsen gehauener Drache oder eine Raumstation mit Nebelanlage und integrierten Fahrgeschäften. Dem Bauspaß werden allenfalls durch die verfügbaren Themenwelten Grenzen gesetzt. Mittelalter, Piraten, Western, Fernost und Science-Fiction bieten unterm Strich jedoch einen ausreichend großen Fundus an Objekten.

Allerdings sollten Hobby-Architekten Geduld mitbringen, insbesondere jene, die großen Wert auf symmetrische Anordnung legen. Trotz zuschaltbaren Rastern, automatischer Andockfunktion und anderen Hilfestellungen ist das punktgenaue Platzieren von Mauern, Säulen und auch Wegen mitunter eine fummelige Angelegenheit. Dass wir viele Objekte im dreidimensionalen Raum beinah völlig frei drehen und ausrichten können, macht die Bedienung nicht

Modularer Baukasten



Das Lego-Prinzip: Aus einzelnen Bauteilen zimmern wir von Hand ein individuelles Gebäude. Hier basteln wir eine schlichte Hot-Dog-Bude in ein mittelalterliches Türmchen um. Die Blaupause können wir speichern und dann immer wieder verwenden.


Schlecht bezahlte und gelangweilte Mitarbeiter werden frustriert und hängen ihren Job irgendwann ganz an den Nagel.

Transparent: Diagramme und Statistiken zeigen uns eventuell vorhandene Schwächen im Park auf.

gerade einfacher. Doch genau nach dieser Form von Komplexität und Vielfalt dürften einige Simulationsfans gesucht haben.

Grenzenloser Nachschub

Doch auch für Gelegenheitsspieler mit überschaubarem Zeitpensum bietet *Planet Coaster* jede Menge Spielspaß. Denn Entwickler Frontier macht die Bastelarbeiten mit dem Editor nicht zur Pflichtaufgabe. Einmal an den vorgefertigten Attraktionen satt gesehen, erschließt sich einem mit dem angekoppelten Steam Workshop eine Quelle für neue Inhalte, die nahezu grenzenlosen Nachschub garantieren dürfte. In Form von Avataren auf einer Weltkugel repräsentiert, können wir vom Hauptmenü aus die Blaupausen für Achterbahnen, Geschäfte und Dekorationen unserer Community-Nachbarn abrufen, herunterladen und bewerten – und zwar komplett gratis! Zu unseren aktuellen Favoriten zählen etwa Moes Taverne aus der Erfolgsserie *Die Simpsons* und Han Solos Millenium Falke. Im Sortiment finden sich selbst komplette Parks, die wir als Inspiration nutzen oder auf Wunsch auch selbst spielen und um eigene Attraktionen erweitern können.

Berechenbares Parkmanagement

So schnell das Gestalten des eigenen Vergnügungsparks einen für etliche Stunden an den Bildschirm fesselt, der Reiz an Themenpark-Managern liegt ebenso im Simulationspart. Und auch hier macht Frontier einen weitgehend guten Job. Um zahlende Kundschaft anzulocken, optimieren wir Preise für Dienstleistungen und Waren und forschen nach neuen Attraktionen. Außerdem schalten wir Werbekampagnen in Zeitung, Fernsehen oder Internet.

Die Benutzeroberflächen sind schlicht präsentiert, liefern aber alle relevanten Details. Abrufbare Diagramme und Statistiken sowie regelmäßige Benachrichtungen geben Auskunft über Bedürfnisse und Zufriedenheit von Gästen und verraten uns so zum Beispiel, wo gegebenenfalls Handlungsbedarf besteht. Ist der Eintrittspreis für das Karussell zu hoch, der Park zu dreckig oder die Warteschlangen am Riesenrad zu lang? *Planet Coaster* teilt es uns mit. Über einen passenden Ankerlink springen wir dann direkt zum Problem. Trotzdem hätten wir noch den ein oder anderen Interface-Wunsch, etwa zusätzliche Icons in der oberen Bildschirmhälfte, um mit einem Mausklick zum Forschungsreiter und der Personalübersicht springen zu können.

Es sind aber nicht nur die reinen Balken, Fakten und Zahlen, die die Simulation so motivierend machen. Die Hauptattraktion sind vielmehr die Gäste selbst. Was sie vom Park halten, lesen wir direkt von Mimik und Gestik unserer Besucher ab. Läuft alles rund, schlendern unsere Besucher grinsend durch den Park, während sie bei Frust den Kopf niedergeschlagen senken. Solche winzigen Details sorgen in Kombination mit dem stufenlosen Zoom dafür, dass wir die Szenerie minutenlang einfach still auf uns wirken lassen können.

Da sich der Park nicht von allein verwaltet, kümmern wir uns um unsere Mitarbeiter. Damit Reinigungskräfte, Mechaniker und Animateure effizienter arbeiten, teilen wir diese vorher definierten Dienstbezirken zu. Regelmäßige Fortbildungen sind auch nicht verkehrt, gehen aber mit höheren Gehaltserwartungen einher. Bleibt der Bonus aus, werden die Mitarbeiter zunehmend unproduktiv und kündigen schlussendlich sogar! Klingt verheerend – weil wir jedoch umgehend Ersatz erhalten, gibt es wenig zu befürchten. Auch die Ansprüche der Gäste sind unserem bisherigen Eindruck von der Beta als niedrig einzuordnen. Für aufregende Fahrgeschäfte drücken sie viel Kohle ab, selbst wenn wir sie schon am Parkeingang kräftig zur Kasse gebeten haben. Alte Tricks, wie der Verkauf von extrem salzigen Fritten neben einem Getränkeladen, funktionieren erfahrungsgemäß blendend. Auch, weil überraschende Zufallsereignisse wie etwa Katastrophen ausbleiben, wird die Parkverwaltung leicht berechenbar.

Manager-Karriere

Als Architekt und Manager gleichermaßen fordert uns *Planet Coaster* im Karrieremodus. Unsere Hauptaufgabe besteht in der Regel darin, vorgefertigte Vergnügungsparks wieder auf Erfolgskurs zu bringen. Pro Mission winken je drei Sterne, die wir durch das Erfüllen von Nebenzielen erhalten. So müssen wir etwa einen laufenden Kredit in voller Höhe abbezahlen, eine Achterbahn mit bestimmten Maßen bauen oder eine bestimmte Zahl an Gästen in unseren Park locken. Innovativ ist das nicht gerade. Nach unserem Eindruck von zwei gespielten Beta-Szenarien sorgt der Karrieremodus dennoch für Abwechslung.

Dazu tragen außergewöhnliche Umstände bei, unter denen wir einige Missionen angehen müssen. In einem Wüstenszenario sorgt etwa ein riesiger Monolith dafür, dass sämtliche Attraktionen viel schneller den Geist aufgeben. Reduzieren können wir dieses Problem, indem wir mehr Mechaniker einstellen. Cleverer ist es jedoch, individuelle Dienstpläne zu erstellen, damit jeder Mitarbeiter maximal drei Attraktionen beackert. Sonderlich anspruchsvoll waren die gespielten Herausforderungen jedoch nicht. Die Gefahr einer Pleite bestand nie. Bleibt abzuwarten, ob sich das nicht vielleicht in späteren Missionen ändert. ❑

„Ein Park-Editor zum Verlieben“

Max Falkenstern

WAS HABEN WIR GESPIELT? Wir verbrachten knapp 20 Stunden mit der Beta-Version von *Planet Coaster*.

PRO
- Modulares Bausystem eröffnet viele Möglichkeiten
- Theoretisch riesige Parks möglich, ...
- Detailreiche Grafik
- Starke Mod-Ausrichtung, Community-Inhalte gratis
- Launiger Karrieremodus
- Bequeme Parkverwaltung durch Diagramme und Statistiken

CONTRA
- Genaues Platzieren von Bauteilen fummelig
- ... aber die Bildrate geht schon bei mittelgroßen Anlagen in die Knie
- Szenarien wirken in der Beta noch anspruchslos und uninspiriert
- Überraschende Zufallsereignisse fehlen
- Keine Wetterbedingungen

WERTUNGSTENDENZ 0 **83-87** 100

Als Spielertyp, der sich stundenlang im Aufbau seines Traumparks verlieren kann, ist *Planet Coaster* wie geschaffen für mich. Das modulare Bausystem bietet nahezu unendliche Möglichkeiten, auch wenn die Bedienung weniger fummelig hätte ausfallen dürfen. Denn bei der Suche nach passenden Bauteilen und der symmetrischen Anordnung hatte ich so meine Schwierigkeiten. Fehlen mir dazu Laune oder Zeit, kann ich mir die Arbeit aber zum Glück auch sparen und einfach auf das schon zum Verkaufstart riesige und vor allem kostenlose Community-Angebot an Fahrgeschäften und Parks zurückgreifen. Der Management-Part fällt hinter dem Baukasten etwas zurück, was für mich jedoch nicht schwer wiegt. Offene Fragen bleiben beim Karriere-Modus, denn die ersten gespielten Szenarien erschienen mir noch zu leicht und uninspiriert.

Die taktisch fordernden Kämpfe laufen in Echtzeit ab – ein Druck auf die Leertaste pausiert das Geschehen.

Genre: Rollenspiel
Entwickler: Obsidian Entertainment
Publisher: Paradox Interactive
Erscheinungsdatum: 10. November 2016
Preis: ca. € 40,-
USK: ab 16 Jahren

AUF HEFT-DVD
Video zum Spiel

Tyranny

Von: Peter Bathge

Einmal spielen reicht nicht! Obsidian will, dass ihr gleich mehrmals für das Böse in die Schlacht zieht.

In *Tyranny* seid ihr die Fieslinge. Im Auftrag eines ruchlosen Regenten befriedet ihr ein kürzlich erobertes Gebiet. Herrscher Kyros besitzt gottgleiche Fähigkeiten und hat eine blutige Schneise der Zerstörung auf dem Kontinent hinterlassen. Schon die ersten Spielminuten zeigen uns im Rahmen eines hübsch bebilderten Text-Adventures, dass der Spielcharakter in Kyros' Namen zu einigen moralisch fragwürdigen Taten gezwungen ist. Denn nach der simplen Charaktererstellung (es gibt keine Klassen, ihr legt nur Aussehen, Waffenfokus und Herkunft eurer Figur fest und verteilt ein paar Punkte auf Attribute und Skills) wartet die Eroberung. In diesem Prolog (siehe Bild unten) seid ihr als sogenannter Schicksalsbinder Ankläger, Richter und Henker in Personalunion und müsst nacheinander sechs Entscheidungen treffen. Je nach Wahl gliedern sich die angebotenen Optionen weiter auf, sodass am Ende eine Vielzahl möglicher Kombinationen herauskommt. Wie ihr während der Eroberung mit eingenommenen Städten umgeht oder welche der zwei miteinander verfeindeten Armeen von Kyros ihr dabei bevorzugt, bestimmt die Startparameter des Abenteuers. Eine ungemein gelungene Neuerung, die den Wiederspielwert des Rollenspiels in ungeahnte Höhen treibt!

Zwar besucht ihr im Spielverlauf unabhängig von euren Entscheidungen stets die gleichen vier großen Regionen und auch der grundsätzliche Ablauf der in drei Akte aufgeteilten Handlung verändert sich nicht – aber jeder Spieler erlebt im Detail ganz unterschiedliche Geschichten und kann etwa (zum Verdruss seiner Vorgesetzten) auch gute Taten vollbringen. Während ihr euch darum bemüht, die letzten Widerstandsnester auszuräuchern, nehmen Charaktere im Gespräch Bezug auf die Geschehnisse während der Eroberung – und die vielen unterschiedlichen Fraktionen im Spiel verspüren dementsprechend Zu- oder Abneigung gegen euren Helden und seine Begleiter.



Im interaktiven Prolog legt ihr die Umstände der Eroberung fest. Es erwarten euch knifflige Entscheidungen!

Komplexes Beziehungsgeflecht

Etliche eurer Taten haben Auswirkungen auf euren Ruf bei den verschiedenen Fraktionen. Schon eine unbedachte Antwort in den Multiple-Choice-Gesprächen kann zum Verlust von Rufpunkten führen. Doch erstens werden diese zu erwartenden Reputationsänderungen je nach Schwierigkeitsgrad vorher angezeigt und zweitens lohnt es sich auch, den Zorn einer Fraktion auf sich zu ziehen. Denn *Tyranny* verabschiedet sich vom klassischen Gut-Böse-Schema anderer Rollenspiele. Wen die eigenen NPC-Begleiter fürchten und wer bei einer Fraktion unten durch



Ein Druck auf die Tab-Taste blendet interaktive Objekte auf den 2D-Hintergründen ein.

Dungeons und Nebenaufträge leiden unter Platzmangel und geringer optischer Abwechslung.

Im Zentrum der Geschichte stehen zwei verfeindete Armeen unter dem Oberbefehl von Kyros.

ist, wird trotzdem belohnt – mit einzigartigen Ruf-Fähigkeiten. Top: Verbündeten könnt ihr im Spielverlauf in den Rücken fallen, was Auswirkungen auf die Geschichte hat.

Der Plot hat einige spannende Momente, in Sachen Moralfragen ist *Tyranny* aber nicht so herzzerreißend wie einige der besten Quests aus *The Witcher 3*. Auch sind die insgesamt sechs Gefährten, aus denen ihr eure Heldengruppe bildet, weniger komplexe Persönlichkeiten als in anderen Titeln des Genres – sie mischen sich nur sehr selten in Gespräche mit anderen NPCs ein und besitzen keine eigene Nebenmissionen.

Abstriche abseits der Geschichte

Die viele Arbeit, die in die Hauptstory mit ihren wechselnden Gegenspielern, den vielen Dialog-Verweisen auf eure Entscheidungen und das Zusammenspiel der Fraktionen geflossen ist, hat sich bezahlt gemacht. *Tyranny* ist ein spannendes Spiel mit toller Atmosphäre und ungewöhnlichem Szenario – aber einem abrupten Ende, das nach Plänen für einen Nachfolger riecht. Der Zeitpunkt für die Schlusssequenz, die alle eure im Spielverlauf getroffenen Entscheidungen noch einmal aufgreift, ist kurios gewählt.

Zudem musste Obsidian im Austausch für den zusätzlichen Aufwand anderswo sparen. Das macht sich vor allem in den Nebenquests bemerkbar. Die optionalen Aufgaben führen euch auf separate, sehr kleine Karten, in denen ihr nur schnell eine Gegnergruppe besiegt oder mit einem Charakter redet. Selten führen euch die Sekundärmissionen über mehr als zwei Bildschirme.

Dungeons nutzen alle das gleiche Grafikset und beherbergen lediglich eine Handvoll simpler Rätsel ohne großes Kopfnuss-Potenzial. Die Gegner, die sich euch entgegenstellen, sind derweil fast ausschließlich Menschen. Hier punktete das Fantasy-Szenario von *Pillars of Eternity* mit deutlich mehr Varianz. Dafür gibt's im Vergleich mit Obsidians letztem großen Rollenspiel viel weniger überflüssige Auseinandersetzungen („Trash Mobs"). Nahezu jeder Kampf steht in Zusammenhang mit Haupt- oder Nebenquest. Kein Wunder, denn das RPG ist auch deutlich kürzer als andere Genrevertreter – nach 20 bis 25 Stunden ist Schluss.

Vorbildlich: Ihr könnt euch *Tyranny* so anspruchsvoll oder so leicht wie gewünscht machen. Unter anderem gibt's einen Permadeath-Modus mit nur einem Spielstand und die Möglichkeit, permanente Charaktertode komplett zu deaktivieren. Dann gehen geschlagene Kameraden lediglich zu Boden und stehen nach dem Kampf wieder auf – verwundet zwar, aber immer noch zu allen Schandtaten bereit.

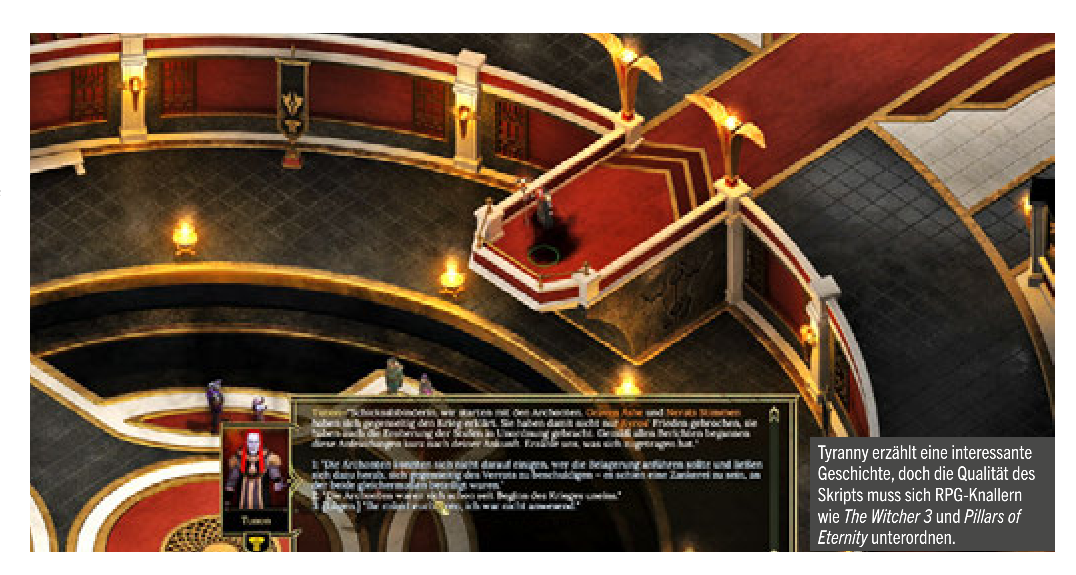
Taktisch kämpfen

Derlei Schandtaten werden in Echtzeit mit Pausefunktion verübt – wie man das aus *Pillars of Eternity* kennt. Die Gefechte haben nichts von ihrem taktischen Anspruch verloren; auf den zwei unteren der vier Schwierigkeitsgrade lassen sie sich aber auch ganz ohne Unterbrechung bestreiten, etwa im optionalen Slow-Motion-Modus. Die Kämpfe leiden allerdings unter der Beschränkung auf vier Charaktere in der Abenteurergruppe – beim Quasi-Vorgänger waren es noch sechs. Im Umkehrschluss dürften all jene Spieler aufatmen, denen das Gekloppe in *Pillars of Eternity* zu unübersichtlich war.

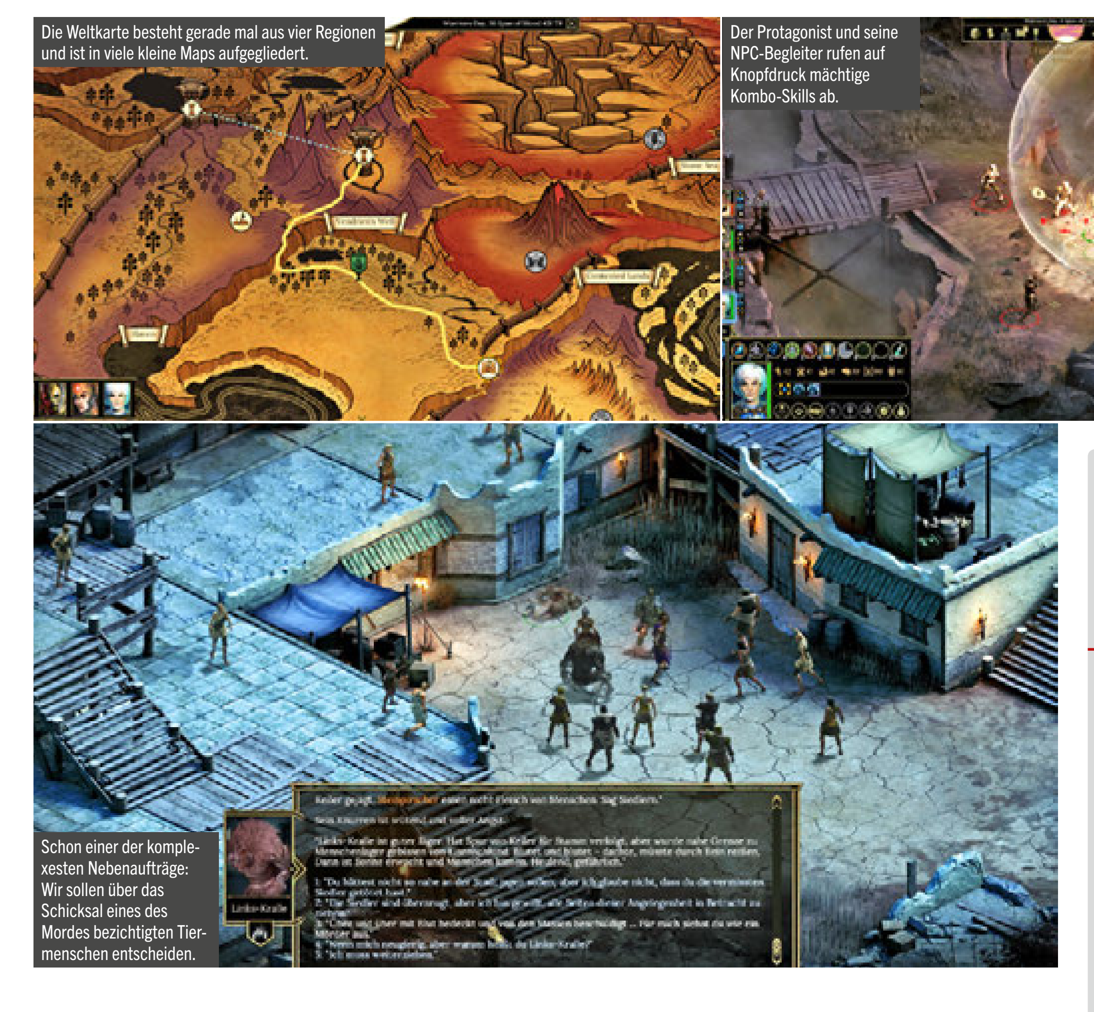
Tyranny übernimmt die Technik des letzten Obsidian-Spiels (inklusive verschwommener Hintergründe bei maximalem Zoom und nicht mehr taufrischer Zaubereffekte), hat aber auch eine große Kampf-Neuerung im Gepäck: die Kombo-Skills. Neuerdings übt nämlich jeder NPC mehrere besonders mächtige Spezialfähigkeiten im Tandem mit dem Hauptcharakter aus – die Zahl an Einsätzen ist aber auf einmal pro Gefecht oder gar einmal pro Rast begrenzt. Besonders in den höheren Schwierigkeitsgraden sind diese Talente überlebensnotwendig.

Rollenspiel light

Durch Kämpfe und erfolgreich absolvierte Aufträge verdiente Erfahrungspunkte resultieren in Stufenaufstiegen, typischerweise sind es bis zum Ende rund 20. Die Verbesserung des eigenen Charakters stellt keinen großen Motivationsfaktor dar; Level-ups sind unspektakuläre Angelegenheiten, bei denen ihr einen Punkt in eins von sechs Attributen steckt und mit einem weiteren Zähler eine neue Fähigkeit im



Tyranny erzählt eine interessante Geschichte, doch die Qualität des Skripts muss sich RPG-Knallern wie *The Witcher 3* und *Pillars of Eternity* unterordnen.



Die Weltkarte besteht gerade mal aus vier Regionen und ist in viele kleine Maps aufgegliedert.

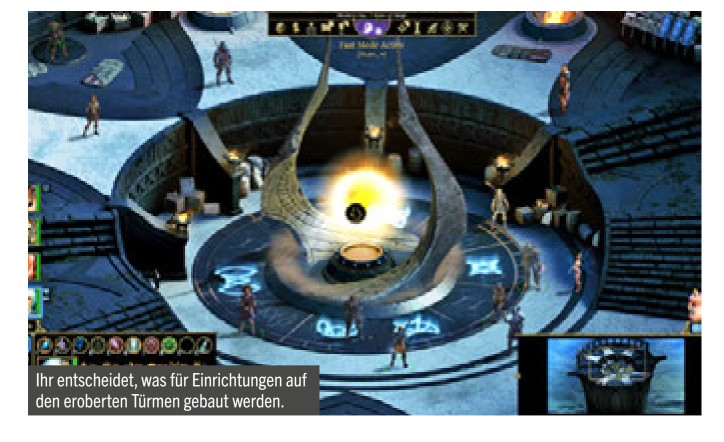
Der Protagonist und seine NPC-Begleiter rufen auf Knopfdruck mächtige Kombo-Skills ab.

Schon einer der komplexesten Nebenaufträge: Wir sollen über das Schicksal eines des Mordes bezichtigten Tiermenschen entscheiden.

Talentbaum freischaltet. Lediglich die Hauptfigur besitzt eine große Auswahl an passiven wie aktiven Fähigkeiten, die NPC-Gefährten sind alle auf zwei komplementäre Skill-Listen beschränkt. Sinnvoll: Wer häufig einen bestimmten Waffentyp verwendet, steigert automatisch sein Talent im Umgang damit.

Interessant: Neue Zauber könnt ihr per Crafting herstellen. Das geht aber nur, wenn ihr zuvor in alten Ruinen fleißig nach antiken Runen Ausschau gehalten habt. Diese Siegel werden kombiniert, um etwa einen Heilzauber zu erstellen oder eine Felsnadel aus dem Boden wachsen zu lassen, die Gegner schädigt. Im Spielverlauf übernehmt ihr fünf mystische Türme, die ihr nach Belieben in Schmiede, Bibliothek und mehr verwandelt. Das dient vor allem dazu, das Handwerk zu zentralisieren: In schnöden Menüs gebt ihr beim Schmied besonders mächtige Artefaktwaffen in Auftrag – natürlich nur, wenn ihr das Rezept und die nötigen Ressourcen dabei habt. Ausrüstung lässt sich zudem weiter verbessern, außerdem dürft ihr Tränke brauen sowie nach neuen Runen forschen.

Mit dem Einsatz von Geld lockt ihr Trainer auf euren Turm, bei denen ihr gegen Gebühr eure Skills fünf Mal pro Level steigert. Quests oder überraschende Ereignisse sind mit dem Ausbau der Türme nicht verbunden. Es werden keine Delegationen aus umliegenden Gebieten bei euch vorstellig, ihr müsst nicht Recht sprechen oder euch um logistische Probleme kümmern. Verschenktes Potenzial!



Ihr entscheidet, was für Einrichtungen auf den eroberten Türmen gebaut werden.

Auch auf Deutsch ein Genuss

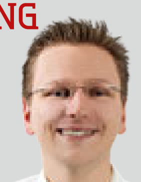
Ärgerlich sind wieder einmal seltene Wegfindungsprobleme im Gefecht, die immer dann auftreten, wenn ihr an Engstellen kämpft. Dann blockieren Zauberer schon mal den Nahkämpfer, der einfach nur an die Front will. Von derartigen Aussetzern abgesehen, ist *Tyrannys* künstliche Intelligenz von Gegnern und Gefährten aber zufriedenstellend. Andere Bugs sind uns nicht aufgefallen.

Ein Sonderlob verdient die Übersetzungs-Abteilung bei Paradox: Obwohl in der Vergangenheit viel gescholten, hat der Publisher *Tyranny* deutsche Texte in erstklassiger Qualität spendiert, die Übersetzung ist tadellos. Eine deutsche Sprachausgabe gibt es aber nicht. Und selbst die englischen Sprecher melden sich nur selten zu Wort. Wer Spaß an Szenario und Story haben will, muss viel lesen!

Tyranny gibt es als DVD-Version mit Steam-Kopierschutz sowie als Download bei Steam und – ohne Kopierschutz– auf GOG.com ❏

MEINE MEINUNG





Peter Bathge

„Zum modernen Klassiker reicht es nicht ganz."

Nach dem All-you-can-eat-Buffet *Pillars of Eternity* setzt Obsidian bei *Tyranny* auf Trennkost: Der Wust an Nebenaufgaben und optionalen Locations wurde gestutzt, das Rollenspiel-System ist noch simpler als im Quasi-Vorgänger und die an sich spannenden Kämpfe leiden auf Dauer an einem Mangel unterschiedlicher Gegnertypen. Das Ergebnis ist ein schlankeres, fokussierteres Erlebnis, bei dem die Hauptgeschichte und ihre vielen Entscheidungsmomente im Zentrum stehen. Keine schlechte Idee, denn die Konsequenz, mit der *Tyranny* mich für meine virtuellen Taten bestraft oder belohnt, ist einzigartig. Für höhere Wertungsweihen fehlt aber das letzte Quäntchen Genialität bei Dialogen und Geschichte. Zudem enttäuscht mich das offene Ende, das zentrale Konflikte der Geschichte ungeklärt lässt – offenbar mit der Absicht, diese Handlungsstränge in einem Nachfolger abzuschließen. Schön wäre es!

PRO UND CONTRA

- ➕ Faszinierendes, ungewöhnliches Szenario: Die Bösen als Sieger
- ➕ Starke Atmosphäre, spannende Story
- ➕ Gewitztes Ruf-System mit unterschiedlichen Fraktionen
- ➕ Sehr hoher Wiederspielwert
- ➕ Entscheidungen haben viele Veränderungen zur Folge
- ➕ Mehr Taktik durch Kombo-Angriffe
- ➕ Individuell anpassbarer Schwierigkeitsgrad
- ➕ Crafting für Ausrüstung, Tränke, Zauber
- ➕ Tadellos übersetzte deutsche Texte
- ➖ Abruptes Ende, das einen unbefriedigt zurücklässt
- ➖ Moralische Zwickmühlen sind selten
- ➖ Keine Gefährten-Quests
- ➖ Vergleichsweise kleine Areale, besonders bei Nebenquests
- ➖ Wenig Abwechslung im Feindarsenal




FINAL FANTASY XIV® ONLINE
DEIN PAYSAFECARD GUTSCHEIN
€ 2,99 FÜR ECHTE HELDINNEN UND HELDEN
Stürze dich gemeinsam mit Freunden oder auf eigene Faust in den Kampf gegen böse Mächte in der geheimnisvollen Welt Eorzea. Sichere Dir deinen Bonus mit paysafecard und beweise Dir und Abenteurern aus aller Welt wie stark Du bist! Worauf wartest du?!
Mit paysafecard bezahlst Du online sicher und einfach wie mit Bargeld, ohne Bankkonto oder Kreditkarte. Hol Dir paysafecard in deiner nächstgelegenen Verkaufsstelle, zu finden unter www.paysafecard.com/pos.
Mehr Informationen zu paysafecard findest Du auf www.paysafecard.com.
TIPP: Spiele 14 Tage lang kostenlos und spare 50% beim Erwerb von Final Fantasy XIV! Infos dazu findest du unten auf der Anzeige.
FINAL FANTASY XIV Online © 2010-2016 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved. A REALM REBORN and HEAVENSWARD are registered trademarks or trademarks of Square Enix Co., Ltd. FINAL FANTASY, FINAL FANTASY XIV, FFXIV, SQUARE ENIX and the SQUARE ENIX logo are registered trademarks or trademarks of Square Enix Holdings Co., Ltd. "PlayStation", "PS4", "PS4" and "" are trademarks of registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Mac is a trademark of Apple Inc.
PC SOFTWARE
PS4
PS3
Mac
SQUARE ENIX

Der mächtige Samurai Mugen erschlägt bis zu drei Gegner gleichzeitig im Nahkampf.

Fast alle Zwischensequenzen laufen in Spielgrafik ab. Das ist optisch ziemlich öde, doch dafür entschädigen die ordentlichen Sprecher.

Genre: Echtzeit-Taktik
Entwickler: Mimimi Productions
Publisher: Daedalic Entertainment
Erscheinungsdatum: 6. Dezember 2016
Preis: ca. € 40,-
USK: ab 16 Jahren

Shadow Tactics: Blades of the Shogun

Commandos wäre stolz: Mit *Shadow Tactics* gelingt einem Münchner Team das lang ersehnte Revival – und die Rückkehr der Echtzeit-Taktik.

Von: Felix Schütz



Der Plan war ebenso simpel wie ambitioniert: Mimimi Productions wollte mit *Shadow Tactics* ein verloren geglaubtes Genre wiederbeleben. Und genau das ist dem Münchner Entwicklerteam gelungen! *Shadow Tactics* markiert die Rückkehr der Echtzeit-Taktikspiele, wie sie es seit der *Desperados*-Reihe nicht mehr gegeben hat. Seinem großen Vorbild *Commandos* (1998), dem wir das Genre überhaupt zu verdanken haben, macht *Shadow Tactics* alle Ehre.

Verschwörungsdrama in Fernost

Zweiter Weltkrieg und Wilder Westen waren gestern! *Shadow Tactics* inszeniert seine Echtzeit-Taktik lieber in einem unverbrauchten Setting: im Japan des 16. Jahrhunderts, der frühen Edo-Periode. In dieser Zeit hat der amtierende Shogun alle Hände voll zu tun, um den Frieden in seinem Reich zu wahren. Deshalb schickt er ein Spezialistenteam auf besonders brenzlige Missionen, um seinem Willen Nachdruck zu verleihen – notfalls mit Gewalt.

Wer bei asiatischen Settings nun an Kulleraugen, knallbunte Drachen, Feuerbälle und sonstigen Fantasy-Kram denkt, darf beruhigt sein: Die Entwickler setzen das Setting betont ernst und möglichst glaubhaft um. Frei von Pathos ist die Geschichte zwar nicht, allzu kitischig wird's aber zum Glück auch nie. Das ist unserem Heldentrupp zu verdanken, der im Handlungsverlauf auf fünf Figuren anwächst. Die Charaktere sind für ein Taktikspiel überraschend gut geschrieben und zeigen stets

Während unsere getarnte Aiko (rechts) die Wache in ein Gespräch verwickelt, schleicht sich Mugen von hinten lautlos an.

STROHHUT: Dieser Gegnertyp ist aufmerksamer als normale Wachen und lässt sich nicht ablenken oder weglocken. Da hilft nur vorbeischleichen – oder, wie hier, mit einem Shuriken-Wurf ausschalten!

TARNUNG: Auf manchen Maps findet Aiko Verkleidungen, die sie aber erst von Wäscheleinen oder solchen Zivilisten ergattern muss. Mit Kostüm kann Aiko fast ungehindert die ganze Map erkunden.

DURCHBLICK: Für jeweils einen Gegner dürfen wir den genretypisch grünen Sichtkegel einblenden. Im schraffierten Bereich bleiben unsere Helden unentdeckt, wenn sie hier leise in der Hocke schleichen.

WERKZEUGLEISTE: Alle fünf Helden haben fest zugewiesene Talente und Ausrüstung. Sie lernen keine weiteren Fähigkeiten und können auch keine neue Ausrüstung sammeln.

ein klares Profil. Einzig die junge Straßendiebin Yuki hat uns mit ihren Kommentaren, in denen sie vor sich hin schimpft oder wahllos Gegenstände personifiziert, gelegentlich genervt. Da wäre weniger mehr gewesen. Trotzdem ist uns das Quintett nach einer Weile richtig ans Herz gewachsen, sodass wir es gerne bis zum Finale begleitet haben.

Cooles Detail: Wer mag, kann neben den gelungenen englischen Sprechern sogar eine japanische Vollvertonung wählen. Das sorgt für Flair! Die Kehrseite der Medaille: Auf deutsche Sprachausgabe muss man dafür verzichten, allein die Texte und Untertitel wurden übersetzt.

Fünf Assassinen für den Shogun

Wie in *Commandos* verfügt jede Figur über eigene Werkzeuge und Stärken. Der Ninja-Söldner Hayato schleudert etwa lautlos seinen Shuriken-Wurfstern auf Feinde oder lenkt sie mit Steinwürfen ab. Yuki stellt dagegen eine tödliche Falle am Boden auf und lockt ihre ahnungslosen Opfer mit einer Flöte an. Das wichtigste Werkzeug im ganzen Spiel! Die Verkleidungskünstlerin Aiko geht sogar noch subtiler vor: Sie kann Kostüme stehlen und sich so getarnt unter die gegnerischen Reihen mischen. Und wenn's brenzlig wird, zückt sie eine tödliche Haarnadel oder verwirrt Gegner mit ihrem Niespulver.

Hayato, Yuki und Aiko sind die agilsten Charaktere im Team, sie können an Ranken raufklettern, sich mit Wurfhaken an bestimmten Dächern und Vorsprüngen nach oben ziehen und sich auf ahnungslose Feinde stürzen – das macht sie in Missionen mit Gebäuden, Hügeln und Mauerwerk unverzichtbar!

Von solcher Beweglichkeit kann Takuma nur träumen: Der gut gelaunte Greis ist aufgrund seines Holzbeins weniger mobil als seine Kameraden. Dafür besitzt er ein Scharfschützengewehr, mit dem er – bei freiem Schussfeld – quer über die gesamte Karte feuern kann. Seine knappe Munition ist daher ein kostbares Gut! Nebenbei besitzt Takuma einen flauschigen Vierbeiner, der Gegner mit seinem Gewinsel ablenkt.

Clevere Tricks, für die Mugen allerdings wenig übrig hat: Der stämmige Samurai geht lieber rabiat vor, erschlägt mehrere Gegner gleichzeitig mit seinen Schwertern oder zerquetscht sie mit Felsbrocken. Besonders praktisch: Anschließend kann er zwei besiegte Gegner auf einmal tragen und sie schnell außer Sicht schaffen – etwa indem er die Leichen in einem Gebüsch versteckt, sie in einem Brunnen oder Fluss versenkt oder sie einfach von der nächstbesten Klippe wirft. Hauptsache, wir bleiben unentdeckt! Aus diesem Grund bleibt Nahkampf auch stets das Mittel der Wahl – zwar verfügt jede Klasse auch über eine Pistole, doch der Lärm lockt Gegner in weitem Umkreis an. Das macht Fernwaffen nur in Ausnahmefällen empfehlenswert.

Schwer, aber machbar

Shadow Tactics entführt uns in 13 abwechslungsreiche Einsätze, die meisten davon beschäftigen für ein bis zwei Stunden – je nachdem, wie gut wir uns schlagen. Es gibt drei Schwierigkeitsgrade; der normale ist zwar mit etwas Geduld auch für Gelegenheitstaktiker gut zu schaffen, doch zum Kinderspiel wird *Shadow Tactics* trotzdem nie: Genretypisch



Im Schattenmodus planen wir jeweils eine Aktion für Mugen (orange) und Hayato (blau) im Voraus.

Ein Tastendruck und beide Männer springen gleichzeitig aus der Hecke und erledigen die Doppelwache.

Obwohl wir fast schon vor dem Gegner stehen, sieht er uns nicht, da unser Held im schraffierten Bereich des Sichtkegels hockt. Das ist nicht unbedingt glaubhaft, für das Gameplay sind die strengen Regeln aber unabdingbar.

Wegen seines Holzbeins kommt Takuma viel weniger zum Einsatz als seine vier Kameraden. Sein Scharfschützengewehr ist trotzdem nicht zu verachten!

Mit einem Steinwurf lenkt Hayato einen Gegner für wenige Sekunden ab – mehr braucht er auch nicht.

Yuki und Mugen verstecken sich in einem Karren, der sie hinter die feindlichen Linien bringt. Eine Wache wundert sich derweil über die Fußspuren im Schnee.

genügt ein Fehltritt, nur ein ausgelöster Alarm – und wir haben auf einen Schlag die Gegnermeute am Hals. Da hilft dann oft nur noch Spielstand laden. Deshalb dürfen wir auch jederzeit schnellspeichern – hierfür stehen drei Slots zur Verfügung –, das mildert das Frustpotenzial merklich. Kein Wunder, dass ein Quicksave-Button groß am oberen Bildschirmrand eingeblendet ist!

Genre-Profis, die es wirklich wissen wollen, wählen gleich die höchste Schwierigkeitsstufe. Die sorgt zwar nicht für mehr Feinde, allerdings reagieren Gegner deutlich schneller, sobald sie uns erspähen. Umso wichtiger, dass wir in Deckung bleiben! Deshalb dürfen wir wie in *Commandos* den Sichtkegel eines Gegners als grüne Anzeige einblenden. Dadurch wissen wir genau, wo wir uns sicher bewegen können. Wird ein Feind auf uns aufmerksam, füllt sich sein Sichtkegel rasant gelb, dann bleiben nur Sekundenbruchteile, um in Deckung zu flüchten. Je höher der Schwierigkeitsgrad, desto schneller werden wir entdeckt!

Obendrein bietet jede Mission noch eine Reihe von Achievements, für die man aber wirklich Nerven aus Stahl braucht, um nicht verzweifelt aufzugeben. Normalspieler pfeifen drauf, Profis freuen sich dagegen über den Wiederspielwert.

Gelungene Levels

Das Missionsdesign kann sich sehen lassen: Abwechslungsreiche Szenarien, unterschiedliche Einsatzziele und oft mehrere Lösungswege motivieren bis zum knackig-schweren Finale. Wir sind in grafisch hübsch gestalteten Dörfern und Bambuswäldern unterwegs, infiltrieren Militärlager und Festungen, brechen aus Gefängnissen aus und erkunden idyllische Bergklöster. Innenräume wie in *Commandos 2* gibt es aber leider nicht; wenn wir Häuser betreten können, dienen sie uns nur als Verstecke vor feindlichen Wachen.

Dafür punkten die Levels mit schönen Details: Auf einer verregneten Karte erzeugen Schritte durch Pfützen beispielsweise zusätzlichen Lärm und verraten unsere Position. In Schnee-Levels bleiben Fußspuren dagegen kurz sichtbar, was uns zwar zur leichten Beute macht, allerdings können wir das auch als taktischen Vorteil nutzen und Feinde in Hinterhalte locken! Und in Nachtmissionen profitieren wir von der extrem kurzen Sichtweite der Gegner, müssen uns allerdings höllisch vor Lichtquellen in Acht nehmen, die uns schon von Weitem verraten.

Außerdem können wir gelegentlich die Umgebung ausnutzen: So entdecken wir ein schweres Bündel Holzbretter, das an einem Kran über

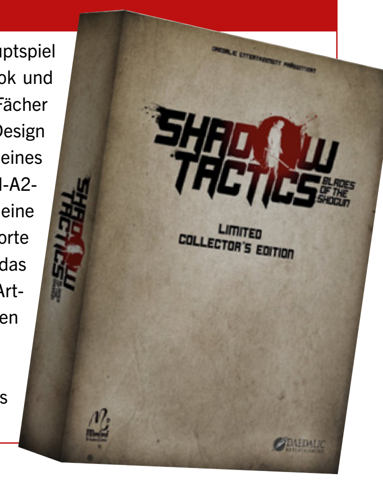
DIE DELUXE EDITION VON SHADOW TACTICS: DAS STECKT DRIN

Neben der normalen Verkaufsfassung für 40 Euro erscheint *Shadow Tactics* auch als vollgepackte Deluxe Edition. Der Preis liegt bei 70 Euro.



Die Deluxe Edition enthält neben dem Hauptspiel im Steelcase auch ein 120-seitiges Artbook und einen Strategieguide. Dazu gibt's einen Fächer und Essstäbchen im *Shadow Tactics*-Design sowie einen Schlüsselanhänger in Form eines Shuriken. Außerdem sind ein großes DIN-A2-Wendeposter (ca. 42 cm x 59 cm) und eine Stoffkarte von Japan inklusive der Einsatzorte aus dem Spiel enthalten. Abgerundet wird das Paket mit fünf Charakter-Spielkarten, fünf Artwork-Postkarten sowie einer nummerierten Signaturkarte.

Die Vollversion von *Shadow Tactics* muss über Steam aktiviert werden.



Von höheren Ebenen aus können unsere Helden Sprungattacken ausführen, die sofort tödlich sind.

Agile Charaktere wie Hayato nutzen die Vertikale, balancieren über Seile und klettern auf Dächer.

Yuki (gelb) hockt im Gebüsch und hat eine Wache angelockt, die nun ahnungslos in die Falle tappt.

zwei Wachen schwebt – ein Schuss aus dem Scharfschützengewehr, schon ist das Halteseil kaputt und die Gegner darunter Matsch. Praktisch: Damit uns solche Details nicht entgehen, können wir interaktive Levelobjekte und Gegner per Tastendruck farblich hervorheben.

Angriff aus den Schatten

Jeder Level ist im Grunde eine Abfolge kleiner taktischer Puzzles. Wie gelangen wir ungesehen in das Lager? Wie beseitigen wir die Patrouillen? Wie schalten wir den Scharfschützen auf dem Wachturm aus? Wie kommen wir gefahrlos an Zielpersonen ran, deren Gespräch wir belauschen sollen?

Kämpfe sind dazu nicht immer nötig. Oft können wir uns einfach die Sichtkegel der Gegner einprägen und im richtigen Moment ungesehen ans Ziel schleichen. Oder aber wir schalten die Gegner heimlich und leise aus und schaffen sofort die Leichen außer Sichtweite – nach diesem Dominoprinzip verfahren wir, bis das Areal sicher ist. Das klappt besonders gut, wenn wir die Helden kombinieren. Dazu können wir jederzeit einen Schattenmodus nutzen, in dem wir eine Aktion pro Charakter vorausplanen. Per Tastendruck werden dann alle gespeicherten Aktionen zeitgleich ausgeführt. Effektiv!

***Commandos* in Reinkultur**

Aber Vorsicht: Wenn wir Gegner von ihren Posten beseitigen oder Gesprächspartner weglocken, werden andere KI-Soldaten misstrauisch. Dann kann es schon mal passieren, dass sie das Areal gezielt für ein paar Minuten absuchen und unseren ganzen Plan durcheinanderbringen. Auch aufgeschreckte Zivilisten flitzen manchmal zur nächstbesten Wache und schlagen Alarm. In dem Fall heißt es einfach abwarten, bis sich die Gegner wieder beruhigt haben und zu ihrer alten Routine zurückkehren.

Faustregel: Solange man keinen Lärm macht und die Sichtkegel konsequent meidet, hat man nichts zu befürchten. Selbst wenn wir einen Felsbrocken auf einen Feind herabschubsen, kommen seine Kameraden zwar bestürzt angelaufen, haken die Sache dann aber gleich als Betriebsunfall ab und gehen schulterzuckend wieder zurück auf ihre Posten. Die KI lässt sich mit etwas Geduld also problemlos austricksen, eben wie man es vom Genre kennt. Allerdings reagieren die Feinde oft sehr aggressiv, wenn wir in ihrem Sichtfeld jemanden angreifen, Spuren hinterlassen oder aus unserer Deckung hervorkommen. Die KI ist also berechenbar, geht aber für diese Art von Spiel völlig in Ordnung.

Gut, nicht perfekt

Grafisch gibt sich *Shadow Tactics* stimmungsvoll, auch wenn weder der Detailgrad noch die Texturen und Effekte zur Oberklasse zählen. Dank einer frei dreh- und zoombaren Kamera verschaffen wir uns schnell den nötigen Überblick in den hübschen Levels. Allerdings sorgt die 3D-Umgebung in bestimmten Situationen mit mehreren Höhenstufen und interaktiven Objekten, die dicht beieinander liegen, auch für Probleme: Besonders wenn die Helden von Dächern springen, Gegner von Klippen werfen oder Leichen vor Türen aufheben sollen, springt der Cursor öfter mal selbstständig an eine Stelle, wo wir ihn gar nicht haben wollen. Da das Spiel nicht pausierbar ist, führt das im schlimmsten Fall dazu, dass man entdeckt wird. Doof!

Das übrige Interface ist dagegen gut durchdacht, beispielsweise können wir ein Auge-Symbol auf dem Boden platzieren, das uns dann die Sichtlinien aller Gegner in Reichweite anzeigt. Außerdem lassen sich alle Tasten frei belegen, sehr gut! Sogar Gamepads werden unterstützt – das ist zwar gewöhnungsbedürftig, doch nach einer Weile geht das Taktieren auch damit erstaunlich gut von der Hand. Wer mag, kann das beste Echtzeit-Taktikspiel seit *Desperados* also auch vom Sofa aus genießen. ❑

MEINE MEINUNG

Felix Schütz

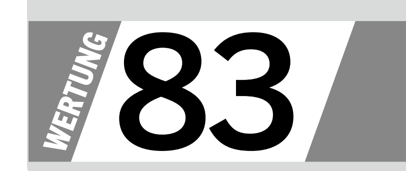


„*Commandos* mit Ninjas? Überraschend gut!“

Dickes Lob an die Entwickler in München: *Shadow Tactics* hat meine Erwartungen übertroffen! Dabei lasse ich mich eigentlich recht schnell frustrieren. Und klar habe ich in *Shadow Tactics* mehr als einmal kräftig ins Keyboard gebissen. Meine abgewetzte Quickload-Taste kann ein Lied davon singen. Doch wenn mein Plan erst mal aufgeht und eine riskante Aktion nach zig Versuchen endlich gelingt, dann gleicht die Freude darüber den ganzen Ärger aus! Außerdem haben das schöne Missions- und Leveldesign und die sympathische Heldentruppe dafür gesorgt, dass ich bis zum Finale ordentlich motiviert war. Auch wenn *Shadow Tactics* das Genre-Rad nicht neu erfindet und sicher noch einiges Potenzial ungenutzt bleibt: Wer auf *Commandos* und *Desperados* steht und sich einen guten geistigen Nachfolger wünscht, der legt sich dieses Jahr *Shadow Tactics* unter den Weihnachtsbaum.

PRO UND CONTRA

- ➕ Gutes Level- und Missionsdesign
- ➕ Fünf interessante Helden
- ➕ Oft mehrere Lösungswege möglich
- ➕ Ordentliche Story für ein Taktikspiel
- ➕ Gute englische Sprecher
- ➕ Auf Wunsch japanische Sprecher
- ➕ Stimmungsvolle Musikuntermalung
- ➕ Frei von Fantasy-Kitsch
- ➕ Ordentlicher Umfang mit 18 bis 20 Stunden für Normalspieler
- ➕ Freie Tastenbelegung
- ➕ Extra schwere Achievements sorgen für ein bisschen Wiederspielwert
- ➕ Auch per Gamepad spielbar
- ➖ Keine deutsche Sprachausgabe
- ➖ Keine Innenlevels
- ➖ Schmucklose Zwischensequenzen
- ➖ Yukis Kommentare nerven auf Dauer
- ➖ Cursor reagiert ab und zu ungenau (z. B. beim Entsorgen von Gegnern oder beim Springen)
- ➖ Schwierigkeitsgrad steigt in der letzten Mission sprunghaft an



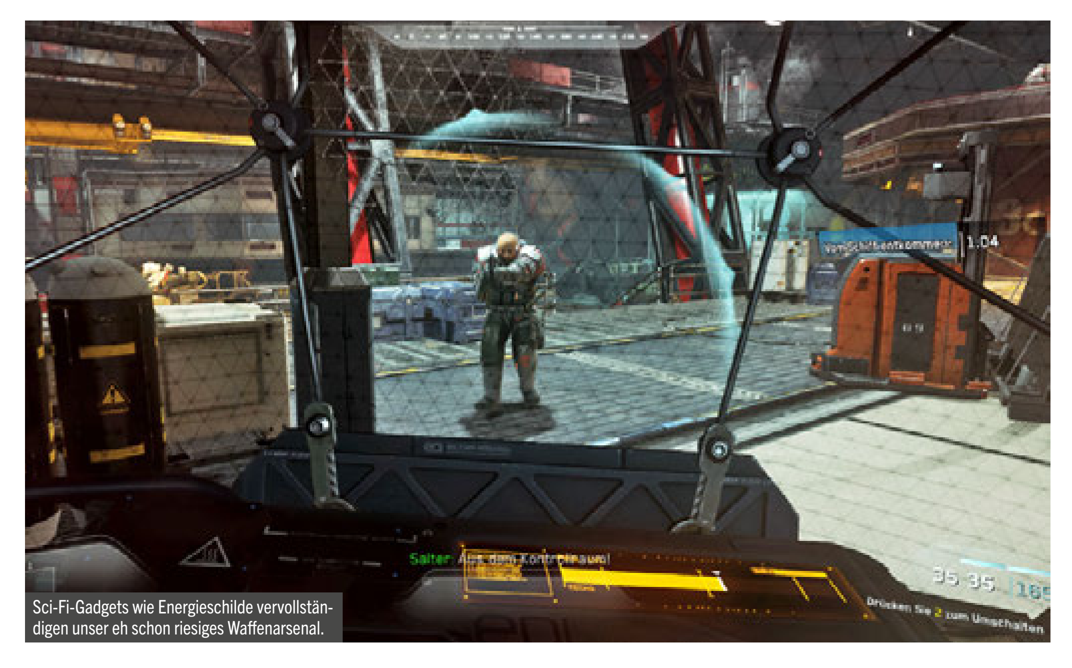
Während der Kampagne sind wir auch mal in der Schwerelosigkeit unterwegs. Die Passagen sehen gut aus und passen einfach zum Weltraum-Setting.

Genre: Ego-Shooter
Entwickler: Infinity Ward
Publisher: Activision Blizzard
Erscheinungsdatum: 4. November 2016
Preis: ca. € 60,-
USK: ab 18 Jahren

Call of Duty Infinite Warfare

Activision hat wieder ein Rundum-sorglos-Paket für die schießwütigen Spieler unter uns geschnürt. Ob der inzwischen 13. Teil der Reihe gravierend modernisiert wurde und so die Fans zufriedenstellt, klären wir in unserem Test.

Von: Matti Sandqvist



Sci-Fi-Gadgets wie Energieschilde vervollständigen unser eh schon riesiges Waffenarsenal.

Die *Call of Duty*-Reihe ist nicht gerade berühmt dafür, dass sie sich in den letzten neun Jahren großartig verändert hätte – weder spielerisch noch grafisch. Mit *Modern Warfare* entwickelte Infinity Ward eine Art Schablone, an der sich die vielen Nachfolger orientieren und so uns zumeist eine bombastische und sekundengenau durchinszenierte Einzelspielerkampagne voller schlauchartiger Levels aufgetischt haben. Das kurzweilige, fünf bis sechs Stunden lange Vergnügen wurde dann mit einem ausgewachsenen Multiplayer-Modus vervollständigt, sodass Fans dank vieler DLC-Erweiterungen genügend Shooter-Futter bis zum nächsten Herbst hatten. Wir wundern uns nicht, dass Publisher Activision in

In vielen Abschnitten gilt es wieder, schnellstmöglich eine sichere Position zu finden und von dort aus die Gegner auszuschalten.

der letzten Zeit so starr an der Erfolgsformel festgehalten hat, zumal jeder einzelne Ableger der *Call of Duty*-Reihe bis dato sich wie geschnitten Brot verkauft hat und wir – wie die meisten anderen auch – Jahr für Jahr einen Heidenspaß hatten. Doch um ehrlich zu sein, konnte keiner der Nachfolger dem Original – sprich *Modern Warfare* – so recht das Wasser reichen. Mal war es die vermeintliche Schuld der anderen zuständigen Studios, mal aber auch der Fakt, dass die Unterschiede zu den Vorgängern ziemlich marginal waren.

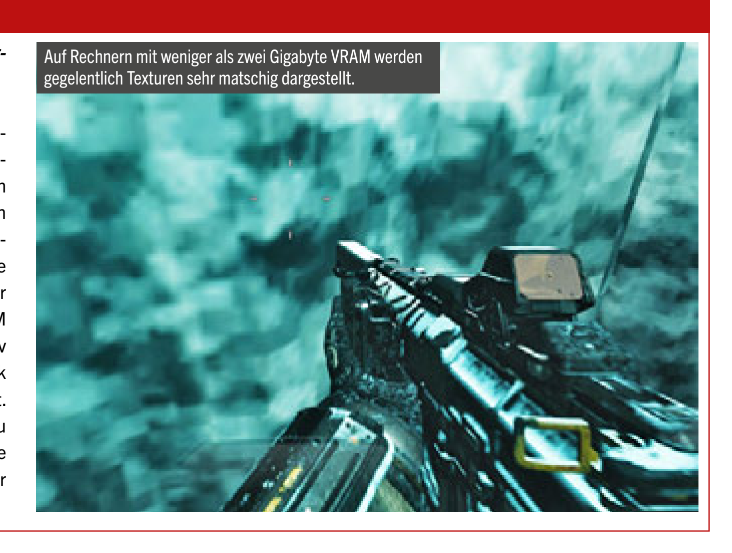
Battlestar Galactica lässt grüßen

Mit *Call of Duty: Black Ops 3*, dem letztjährigen Ableger, setzte die Serie aber mit einigen neuen Features frische Akzente, zum Beispiel mit Missionen in der Kampagne, in denen wir uns nicht von einer Schießbude zur nächsten bewegten, sondern auch mal ganz nach Gusto vorgehen durften. Ebenso war die dystopische Geschichte für *Call of Duty*-Verhältnisse derart komplex, dass wir im Gegensatz zu den Vorgängern am Ende der Handlung zumindest kurz nachdenken mussten, um zu verstehen, was da ganz genau passiert war. Daher waren wir einfach gespannt, mit welchen Überraschungen die Entwickler dieses Mal aufwarten – denn darüber waren wir uns einig: Die Serie braucht unbedingt markante Neuerungen, wenn sie jemals wieder die ursprüngliche Aufregung entfachen und den Spielspaß des Originals erreichen möchte. Die Vorzeichen standen dafür in diesem Jahr verdammt gut – auch wenn der Enthüllungstrailer bei der Zielgruppe scheinbar längst nicht so gut ankam wie der des direkten Konkurrenten *Battlefield 1*. Zum einen waren im Dreier-Zyklus der zuständigen Entwicklerstudios wieder die Macher von *Modern Warfare* an der Reihe, also Infinity Ward. Wer, wenn nicht die Schöpfer selbst, könnten der doch etwas angestaubten Reihe endlich eine neue Richtung geben? Zum ande-

ACHTUNG: TECHNIKTÜCKEN!

Wieder einmal hat der Fehlerteufel zugeschlagen: Die PC-Fassung von *Infinite Warfare* läuft auf den wenigsten Spielerechnern komplett problemlos.

Die gute Nachricht zuerst: Weder wir noch unsere Kollegen von der PC Games Hardware hatten massive Probleme mit i5-Prozessoren und *Infinite Warfare*. Doch das bedeutet leider nicht, dass die PC-Version technisch astrein wäre. Die Entwickler setzen wieder auf ein aggressives Streaming, was zwar für eine konstante Framerate sorgen soll, aber den Detailgrad automatisch an die Größe des Grafikkartenspeichers anpasst. Das bedeutet, dass Spieler mit etwas betagten GPUs (mit unter 2GB VRAM) nie die volle Detailfülle von Infinite Warfare sehen werden – oder gar so manche Textur sehr matschig erscheint. Zudem hatten wir auf Systemen mit weniger als 4 GB VRAM ebenso mit leichten Framedrops zu kämpfen, die aber den Spielspaß nicht massiv gestört haben. Das ist trotzdem sehr ärgerlich, da unserer Meinung nach die Optik von *Infinite Warfare* für einen aktuellen Ego-Shooter beileibe nicht bahnbrechend ist. Zwar sehen die Charaktermodelle detailliert aus und auch die Animationen wissen zu überzeugen, jedoch merkt man der IW-Engine auch an, dass sie nun schon viele Jahre auf dem Buckel hat. Unserer Meinung nach schöpfen andere aktuelle Ego-Shooter die Performance von Gaming-PCs deutlich besser aus als *Infinite Warfare*.


Auf Rechnern mit weniger als zwei Gigabyte VRAM werden gegelentlich Texturen sehr matschig dargestellt.

In den Weltraumsequenzen explodiert zwar viel, trotzdem merkt man insbesondere hier, dass die IW-Engine einige Jahre zu viel auf den Buckel hat.

ren sollte *Infinite Warfare* uns in die Tiefen des Alls entführen und uns sogar Weltraum-Shooter-Passagen bescheren. Somit gingen wir davon aus, dass uns ähnlich wie im vergangenen Jahr ein Ableger erwartet, der zwar auf die Stärken der Reihe setzt, aber dem Ganzen mit neuen Gameplay-Elementen frischen Wind in die Segel bläst. Unrecht hatten wir mit unserer Vermutung nicht, auch wenn der frische Ableger längst nicht die Revolution für die Shooter-Reihe bedeutet.

Für ein Action-Spiel der Marke *Call of Duty* kommt *Infinite Warfare* mit einer relativ düsteren Zukunftsvision daher: Da der Erde aufgrund von Überbevölkerung und zu starker Industrialisierung die Ressourcen ausgehen, hat die Menschheit Kolonien auf den Planeten unseres Sonnensystems gegründet. Die Siedler einiger Himmelskörper sind aber mit der Gesamtsituation unzufrieden; ihrer Meinung nach werden sie angesichts der Tatsache, dass sie den Erdbewohnern die bitterbenötigten Rohstoffe liefern, einfach zu schlecht behandelt. Die faschistische Kolonisten-Gruppierung mit dem schlichten Namen „Die Front" (angeführt von *Game of Thrones*-Darsteller Kit Harington in der Rolle des Admiral Kotchs) bricht dann auch einen Krieg vom Zaun, indem sie einen fatalen Anschlag gegen die Weltraumflotte der Erde verübt.

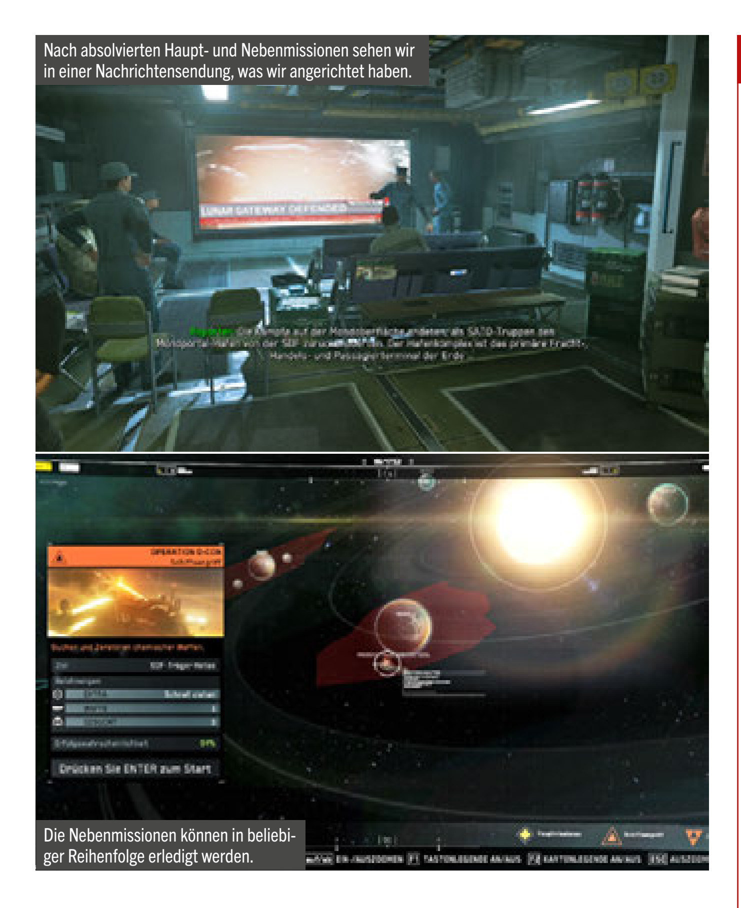
Wir erleben das als Leutnant Reyes hautnah mit, überstehen aber mit Ach und Krach den Angriff und übernehmen im Laufe der Handlung die Führung über einen der beiden letzten Weltraumkreuzer der Erde. Von nun an gilt es, der Front die Stirn zu bieten und so die Erde zu retten. Da wir nun als Kapitän das Kommando innehaben, dürfen wir im Laufe der etwa fünf Stunden langen Kampagne auch selbst entscheiden, ob wir eine der Hauptmissionen bestreiten oder doch lieber einige der neuen Nebenaufträge in beliebiger Reihenfolge erledigen. Wir empfehlen, alle Sidequests zu absolvieren, da sie nicht nur die knappe Spielzeit der Kampagne verlängern, sondern auch ziemlich viel Abwechslung bieten. So gibt es etwa eine Schleichmission, in der wir uns verkleidet auf einen Weltraumkreuzer der Front begeben und so einen ihrer Anführer ausschalten. In anderen Nebenaufträgen sind wir dagegen in einem Weltraumanzug unterwegs oder dürfen mit einem Jäger feindliche Angriffe abwehren. Als netten Nebeneffekt schalten wir durch erledigte Sidequests Fähigkeiten wie schnelles Ziehen von Waffen frei.

Anspruchslos im All

Apropos Weltraumschlachten: Wer die Hoffnung trägt, dass man in COD: IW nun Gefechte wie in einer Space-Sim à la *Star Citizen* erleben wird, täuscht sich leider. Die Kämpfe gegen Weltraumkorvetten und -jäger sind zwar wie es sich für ein Action-Spiel gehört, kurzweilig, aber auch sehr repetitiv – und haben zudem kaum spielerischen Anspruch. Wer die Flugpassagen der anderen *Call of*



Einige eher ruhige Passagen während der Kampagne vermitteln sehr gut das Gefühl, ein echter Weltraumkapitän zu sein – wie etwa eine Lagebesprechung auf der Kommandobrücke.



Nach absolvierten Haupt- und Nebenmissionen sehen wir in einer Nachrichtensendung, was wir angerichtet haben.

Die Nebenmissionen können in beliebiger Reihenfolge erledigt werden.

Duty-Teile kennt, wird wissen, was wir meinen. So zielen unsere Maschinenkanonen auf Knopfdruck automatisch auf den Feind, und wir müssen lediglich noch unsere Waffen abfeuern und mal per Knopfdruck Gegenmaßnahmen gegen Raketenangriffe einleiten. Zudem erleidet man keinen Schaden, wenn man gegen eine Mauer oder ein feindliches Schiff fliegt. Insgesamt hatten wir das Gefühl, dass die eigentlich für die Ego-Shooter-Passagen entwickelte Engine sich einfach nicht für komplexe Weltraumkämpfe eignet. Verzichten möchten wir auf die Gefechte im All und Planetenoberflächen zwar nicht, da sie einfach zum Setting von *Infinite Warfare* passen und zudem ganz gut aussehen, aber man hätte sich unserer Meinung nach ein wenig mehr Mühe geben können.

Auch die anderen Passagen der Kampagne, sprich die Missionen zu Fuß, sind nicht unbedingt das Gelbe vom Ei. Wie in den meisten Vorgängern rennen wir hier von einer Schießbude zur nächsten und kämpfen dabei gegen Wellen von Gegnern, bis wir die nächste vermeintlich sichere Stelle erreicht haben. Den Entwicklern von Infinity Ward ist es wieder größtenteils dank bombastischer Inszenierung gelungen, über die schlauchartigen Umgebungen und die schwache Gegner-KI hinwegzutäuschen. Die nun – sage und schreibe – 13. Wiederholung des typischen Aufbaus führte zumindest in unserer Wahrnehmung dazu, dass diesen Passagen das gewisse Etwas fehlte. Das Gleiche trifft übrigens auch auf die Szenen in der Schwerelosigkeit zu, die sich fast identisch zu den anderen Abschnitten spielen. Da zudem die Grafik-Engine einige Jahre zu viel auf den Buckel hat, fehlten unserer Meinung nach auch die richtigen Highlights in der Kampagne, die den ehemals *Call of Duty*-typischen „Oha!"-Effekt ausgelöst hätten.

So bleibt die Kampagne unserer Meinung nach spielerisch hinter ihren eigentlichen Möglichkeiten zurück und erzählt wieder einmal eine relativ austauschbare und klischeehafte, aber aufwendig dargestellte Kriegsgeschichte im Stile von *Band of Brothers*. Schade ist auch, dass der von Kit Harington gelungen gemimte Bösewicht viel zu wenige Auftritte hat. Was man den Autoren der Handlung aber lassen muss: Die vielen Nebencharaktere sind uns deutlich mehr ans Herz gewachsen als viele Figuren aus den Vorgängern. So werden



Das Gameplay in den Weltraumpassagen ist eher mau. So zielen unsere Maschinenkanonen fast automatisch auf den Gegner und wir müssen uns lediglich um feindliche Raketen kümmern.

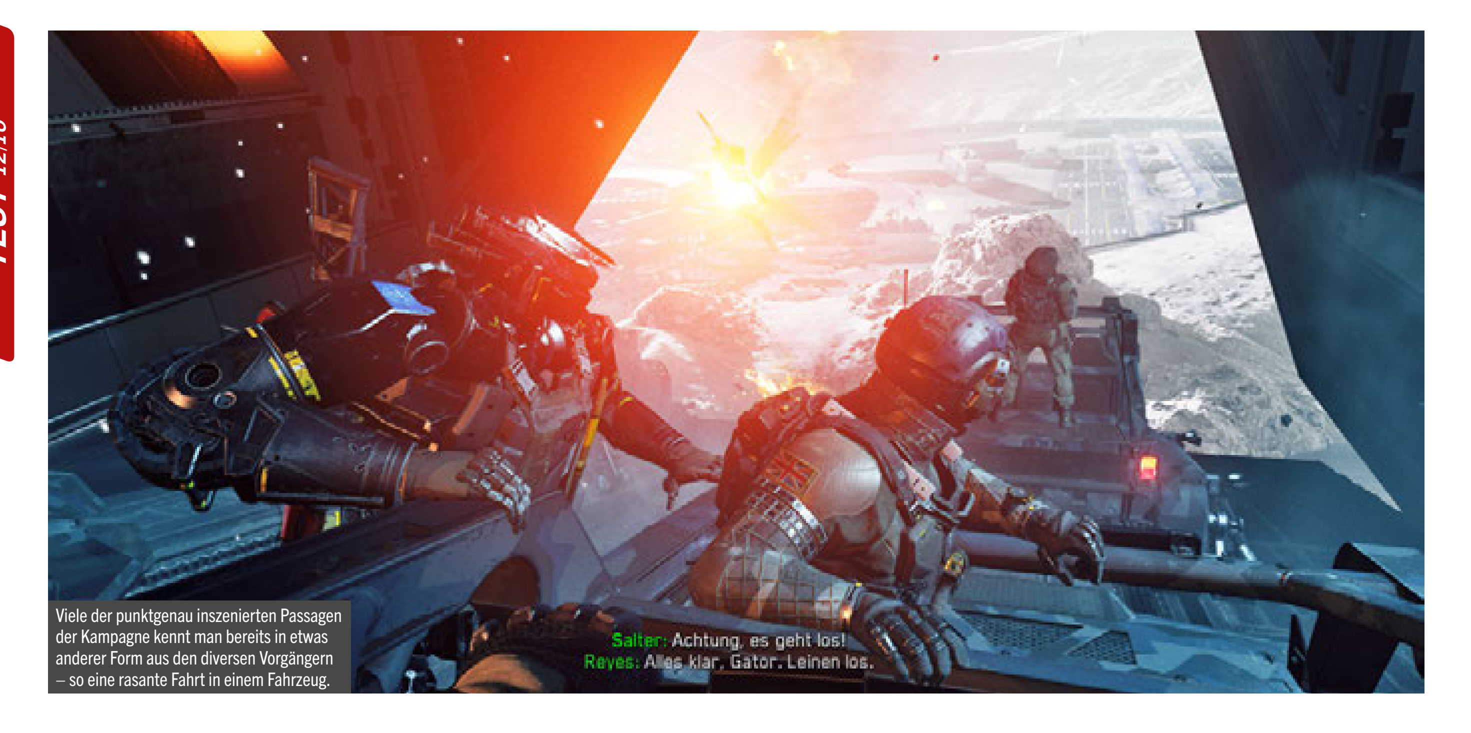
PROBLEME MIT DEM MEHRSPIELERMODUS

Der Mehrspielermodus bietet nicht nur wenig Neues, sondern hat auf dem PC auch mit leeren Servern zu kämpfen.

Dedicated Server sind seit jeher ein Wunschtraum vieler *CoD*-Spieler und gehen mit *Infinite Warfare* in Erfüllung. Auf den nur für das Spiel dedizierten Servern herrscht schließlich Chancengleichheit in den Mehrspielergefechten, da nicht wie etwa bei der sonst eingesetzten Peer2Peer-Technologie ein Host Informationen vor den anderen erhält und so etwa vor den Konkurrenten sieht, wo sie stehen. Doch da *CoD: IW* auf dem PC scheinbar nicht ganz so beliebt ist, gibt es aktuell große Probleme mit dem Matchmaking. So hatten wir des Öfteren das Vergnügen, nicht auf einem europäischen Server zu landen, weil es schlicht und einfach zu wenige Spieler für eine Runde gab, und durften es stattdessen mit US-Spielern aufnahmen. Dadurch waren die Partien beinahe unspielbar, da massive Lags das Spielgeschehen stark beeinflussten. Aber auch auf einem EU-Server waren die Partien nicht gerade berauschend und wieder aufgrund der unzulänglichen Spielerzahl. Weil die Auswahl an Spieler so gering ist, tritt man auch als Anfänger gegen Level-50-Veteranen an, die deutlich mehr Waffen, Gadgets und Perks freigeschaltet haben – wer bei den unfairen Kämpfen trotzdem am Ball bleibt, muss ein Nervenkostüm aus Stahl haben! Deshalb können wir es nicht so recht nachvollziehen, dass die PC-Community wegen einer Inkompatibilität zwischen der Windows Store- und Steam-Version gespalten ist. Umso verwunderlicher ist es, dass Microsoft nun behauptet, Crossplay zwischen Steam und Windows Store wäre technisch leicht machbar.



Der Mehrspielermodus hat weder grafisch noch spielerisch einen Sprung nach vorne gemacht.



Viele der punktgenau inszenierten Passagen der Kampagne kennt man bereits in etwas anderer Form aus den diversen Vorgängern – so eine rasante Fahrt in einem Fahrzeug.

wir uns bestimmt noch in einigen Jahren an den sympathischen Roboter Ethan erinnern, und an den raubeinigen Staff-Sergeant Omar. Serienneulinge und Hardcore-Fans dürften übrigens auch mit dem Gameplay der Kampagne durchaus ihren Spaß haben. Wer aber in den vergangenen Jahren das Gefühl hatte, dass die Serie auf der Stelle tritt und deshalb die Vorgänger nicht gekauft hat, sollte auch dieses Mal nicht zuschlagen.

Alles wie gehabt

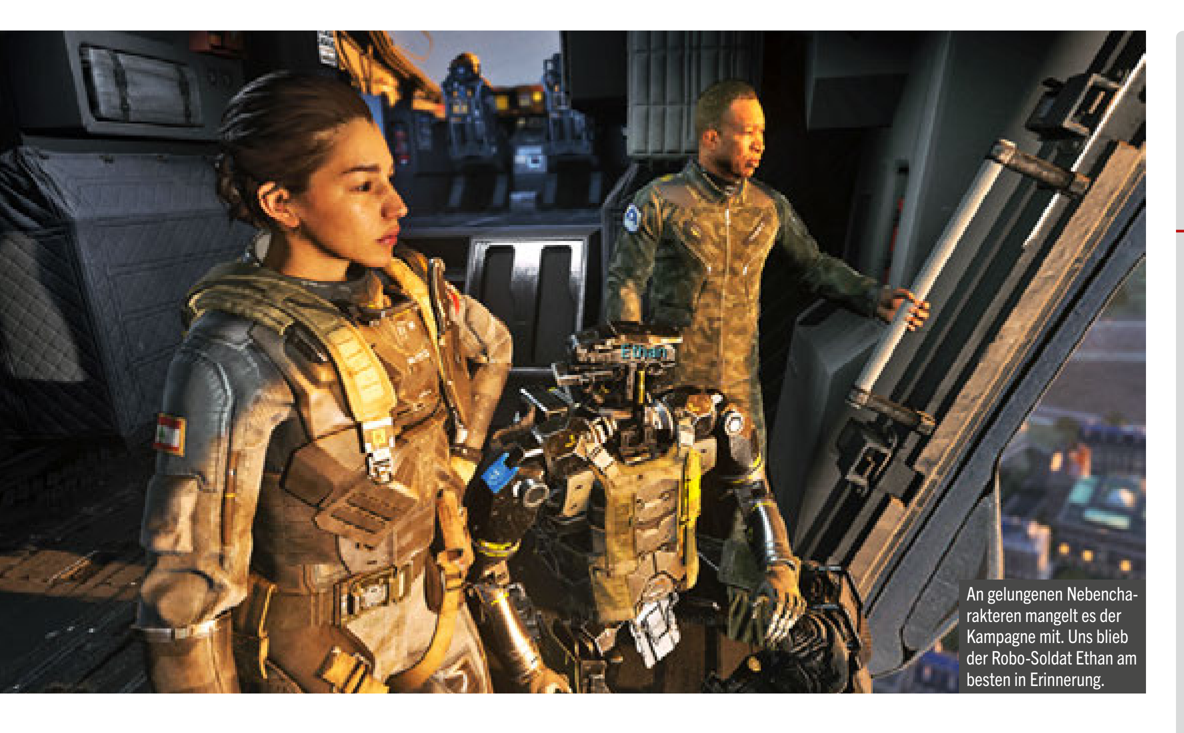
Doch die Kampagne ist natürlich nur ein Teil von *Infinite Warfare*. Der Mehrspielermodus der Reihe machte – zusammen mit Klassikern wie *Counter-Strike* – Online-Shooter populär. Wenige Multiplayer-Parts bieten so leicht zugängliche und kurzweilige Gefechte wie eben *Call of Duty* – so auch dieses Mal! Jedoch sind die spielerischen und grafischen Neuerungen auch hier relativ marginal. So gibt es mit Frontline und Defender lediglich zwei frische Spielmodi, die sich insgesamt aber kaum von den altbekannten unterscheiden. Zudem werden diese Varianten auf Maps gespielt, die den Karten der Vorgänger fast zum Verwechseln ähnlich sehen. Frontline ist eher für Anfänger ausgelegt, da man hier in der Nähe des Team-Spawn-Punkts einen hohen Rüstungswert hat und so mehr Treffer aushält. Mehr Punkte verdient man aber, wenn man im feindlichen Gebiet unterwegs ist und Gegner ausschaltet. Defender hingegen ist eine Abwandlung des aus *Black Ops 3* bekannten Safeguard-Modus. Doch statt einen Ball zu einem Tor zu befördern, muss man hier lediglich eine Drohne eine bestimmte Zeit in den Händen halten, um Siegespunkte für das eigene Team zu verdienen.

Die andere relevante Neuerung im Mehrspielermodus von *Call of Duty: Infinite Warfare* könnte dagegen einigen Spielern stark missfallen. Es gibt nun nämlich die Möglichkeit, mit Booster-Packs und durch Crafting sogenannte legendäre Waffen freizuschalten. Das Problem: Die Pakete sind zum Teil auch gegen Echtgeld erhältlich. Bei den legendären Schießeisen handelt es sich um (leicht) verbesserte Versionen der normalen Waffen und so muss sich das Spiel den Vorwurf gefallen lassen, einen gewissen Pay2Win-Charakter an den Tag zu legen. Dass man ein solches System in einen Vollpreis-Titel einbaut, der obendrein den Anspruch hat, eSports-tauglich zu sein, wundert uns ein wenig.

Ob die Boosterpacks aber das Balancing tatsächlich beeinträchtigen, wird man erst nach dem Release endgültig feststellen können. Bei unseren bisherigen Partien hatten sie zumindest kaum eine spürbare Auswirkung und haben uns entsprechend auch wenig gestört. Schade fanden wir eigentlich nur, dass der Mehrspielermodus im Vergleich zu den Vorgängern kaum zugkräftige Neuerungen bietet und aktuell wegen der wenigen teilnehmenden Spieler mit Matchmaking-Problemen zu kämpfen hat (dazu mehr im Kasten auf Seite 51). So hätte es zum Beispiel nicht geschadet, auch mal Varianten für mehr als 12 Spieler oder auch mal etwas größere und hübschere Karten hinzuzufügen. Ebenso hätten wir über die Möglichkeit gefreut, die Weltraumgefechte der Kampagne gegen andere Spieler bestreiten zu können. In dieser Form tritt aber auch der Mehrspielermodus unserer Meinung nach auf der Stelle und stellt für Besitzer der Vorgänger eigentlich keinen echten Kaufgrund dar – es sei denn, die Multiplayer-Server von *Black Ops 3* bleiben nach dem Release von Infinite Warfare leer. Da hat die Konkurrenz seitens Electronic Arts, sprich *Battlefield 1* und *Titanfall 2*, in unseren Augen deutlich größere Fortschritte gegenüber ihren Vorgängern gemacht.



Die knackigen Kämpfe gegen Zombie-Horden machen wieder einmal richtig Laune.



An gelungenen Nebencharakteren mangelt es der Kampagne mit. Uns blieb der Robo-Soldat Ethan am besten in Erinnerung.

Das große Rundum-sorglos-Paket von *Call of Duty: Infinite Warfare* wird durch den sonst eher aus den Treyarch-Titeln bekannten Zombie-Modus vervollständigt. Die Koop-Gefechte für bis zu vier Spieler finden dieses Mal in einem 1980er-Jahre-Vergnügungspark statt und sind ein Garant für spaßige Abende mit Freunden. Neben den knackigen Kämpfen gegen Zombie-Wellen gilt es hier Geheimnisse aufzuspüren, durch die nicht nur starke Spielhilfen wie Verteidigungstürme freigeschaltet werden, sondern auch neue Levels für den Modus. Uns hat der Untoten-Modus sehr gut gefallen, vor allem wegen der gelungenen 1980er-Jahre-Atmosphäre, den tollen Sprechern und natürlich wegen des Gastauftritts von David Hasselhoff.

Insgesamt ist *Call of Duty: Infinite Warfare* vom Umfang her ohne Frage ein wirklich fettes Shooter-Paket und bietet viel für seinen Preis – dank der Kampagne sowie der Multiplayer- und Zombiemodi dürfte man für Monate gut beschäftigt sein. Zudem erhält man gegen einen Aufpreis von etwa 20 Euro mit der sogenannten Legacy Edition eine überarbeite Version des ersten *Modern Warfare*, die für Fans der Serie eh einen mehr als guten Kaufgrund darstellt – und aktuell separat nicht erhält ist (mehr Infos zur überarbeiteten Version im Kasten unten). Allerdings müssen wir zugleich sagen, dass *Infinite Warfare* in Sachen Gameplay und Grafik sehr stark auf der Stelle tritt und im Vergleich zur mächtigen Konkurrenz dadurch im Mehrspielermodus fast schon altbacken wirkt. Wir hoffen, dass es beim nächsten Ableger in allen Disziplinen größere Fortschritte gibt, denn sonst könnte der bisher treuen *Call of Duty*-Community tatsächlich die Lust ausgehen – und der renommierten Reihe so langsam die Lichter. ❑

MODERN WARFARE REMASTERED

Der erste Teil der *Modern Warfare*-Reihe gilt noch heute als unerreicht. Wer nun die grafisch überarbeitete Fassung erleben möchte, muss zur teuren Legacy-Edition von *Infinite Warfare* greifen.

Activision scheint zu wissen, was für ein Meisterwerk der Publisher mit *Modern Warfare* vor neun Jahren auf den Markt gebracht hat. Denn wer den grandiosen Ego-Shooter in aktueller Optik wiedererleben möchte, muss tief in die Tasche greifen und kann nicht einfach separat eine Remastered-Fassung kaufen, sondern muss sich eine Legacy- oder Deluxe-Edition von *Infinite Warfare* für ca. 65 bzw. 100 Euro gönnen. Der Aufpreis lohnt sich unserer Meinung nach schon, vor allem wenn man Fan der Reihe ist oder aus irgendwelchen Gründen das Original nie gespielt hat. *Modern Warfare Remastered* ist nämlich grafisch fast mit *Infinite Warfare* gleichauf und bietet eine für heutige Maßstäbe grandios inszenierte Kampagne, in der wir es mit fiesen Terroristen aufnehmen. Ebenso macht der Mehrspielermodus immer noch so richtig Laune, insbesondere wenn man auf kurzweilige Gefechte steht. Allerdings gilt auch hier das Gleiche wie für die Multiplayer-Gefechte von *Infinite Warfare*: Aufgrund der eher geringen Spielerzahlen kann es schon mal eine Weile dauern, bis man in eine faire Partie auf einem EU-Server reinkommt.



Die Hinrichtung am Anfang der *Modern Warfare*-Kampagne gehört zu den erinnerungswürdigsten Szenen der gesamten Reihe.

MEINE MEINUNG

Matti Sandqvist

„Der Umfang stimmt, aber ich wünsche mir mehr Neuerungen."

Die *Call of Duty*-Reihe ist zu Recht eine der einflussreichsten Spieleserien für das Genre der Ego-Shooter. Ob *Battlefield*, *Homefront* oder *Medal of Honor*, alle bekannten Kriegs-Shooter haben sich in den vergangenen Jahren in vielen Disziplinen an *Modern Warfare* orientiert. Gerade deshalb finde ich es wirklich schade, dass die Entwickler von Infinity Ward sich wieder einmal nicht trauen, markante Veränderungen in den neuesten Ableger einzubauen – weder spielerische noch grafische. So ist die Kampagne mal wieder hervorragend inszeniert, bietet aber im Grunde dieselben Highlights und Schwächen, die man schon aus etlichen Vorgängern kennt. Ähnliches trifft obendrein auf den Zombie- und Mehrspielermodus zu und daher frage ich mich ein wenig, warum ich dieses Jahr meine Zeit statt in *Battlefield 1* oder *Titanfall 2* in die Multiplayermatches von *Infinite Warfare* investieren sollte. Klar, wer auf die rasanten Mehrspielergefechte der Reihe steht und dasselbe Erlebnis auf etwas anderen Karten und mit veränderten Spielvarianten haben möchte, wird hier am Ende gut bedient. Doch in Anbetracht der Konkurrenz seitens EA muss ich dieses Jahr sagen, dass *Infinite Warfare* den saustarken Shooter-Herbster nur auf dem dritten Platz abschließt.

PRO UND CONTRA

- ➕ Großer Umfang dank Kombination aus Kampagne, Mehrspieler- und Zombiemodus
- ➕ Einzelspielerkampagne grandios und punktgenau inszeniert
- ➕ Weltraumschlachten und Gefechte in der Schwerelosigkeit passen zum Setting
- ➕ Knackiger und abgedrehter Koop-Spaß im Zombiemodus
- ➕ Leicht zugängliche und rasante Mehrspielergefechte
- ➖ Kaum spielerische und grafische Unterschiede zu den Vorgängern
- ➖ PC-Version mit Performance-Problemen
- ➖ Kein Crossplay zwischen Windows Store und Steam
- ➖ Die Handlung der Kampagne bleibt trotz der guten Schauspieler oberflächlich
- ➖ Kampagne wieder einmal stark gescriptet
- ➖ Spielerisch seichte Weltraumgefechte
- ➖ Schwache KI-Gegner
- ➖ Grafisch stellenweise altbacken
- ➖ Die geringe Anzahl der PC-Spieler führt zu massiven Problemen mit dem Matchmaking

WERTUNG **75**

Schwertkämpfe sind ohne Kräfte-Einsatz knifflig, erst recht gegen mehrere Widersacher.

PC Games AWARD Ausgabe 12/2016 91

PC Games EDITORS' CHOICE ACTION

Dishonored 2: Das Vermächtnis der Maske

Genre: Stealth-Action
Entwickler: Arkane Studios
Publisher: Bethesda
Erscheinungsdatum: 11. November 2016
Preis: ca. € 50,-
USK: ab 18 Jahren

Von: Peter Bathge

Mach's noch einmal, Arkane: Die Franzosen transportieren eine der glaubwürdigsten Spielewelten aller Zeiten auf heimische Bildschirme.

Das Erfolgskonzept von *Dishonored 2* ist einfach: Das Schleich-Actionspiel mit Ego-Perspektive macht nicht viel anders als der (ausgezeichnete) Vorgänger. Stattdessen baut es auf den bekannten Stärken auf und betreibt viel sinnvolles Feintuning. Die größte Neuerung sind die zwei spielbaren Charaktere. Zu Beginn wählt ihr zwischen Altmeister Corvo, dem bekannten Protagonisten aus Teil 1, und der mittlerweile erwachsenen Kaiserin Emily. 15 Jahre nach den Ereignissen des Vorgängers müsst ihr zu Beginn aus der bekannten Metropole Dunwall fliehen. In der Haut von Emily oder Corvo verschlägt es den Spieler so in südlichere Gefilde, nach Karnaca. Egal, welche Figur der Spieler als Avatar bestimmt, die grundsätzliche Spielweise bleibt gleich – lediglich das Angebot an magischen Fähigkeiten verändert sich.

Alternativ sagt ihr in *Dishonored 2* einfach „Nein, danke!", wenn euch die mystische Figur des Outsiders kurz nach Beginn des Spiel Hilfe anbietet. Dann müsst ihr für den Rest der Kampagne auf Schwert, Armbrust, Pistole und weitere Gadgets vertrauen anstatt euch durch die Gegend zu teleportieren oder in die Haut von Tieren und NPCs zu schlüpfen.

Die Talente sind mächtig, aber nicht übermächtig – zumindest wenn ihr *Dishonored 2* so spielt wie seinen Urvater *Thief*, als Schleichspiel. Zwar spielen die Lichtverhältnisse beim unentdecken Vorgehen wie im direkten Vorgänger nur eine untergeordnete Rolle, dennoch macht die Pirsch über Dächer und durch Gassen famosen Spaß, auch dank der frei belegbaren, eingängigen Steuerung. Frust kommt aufgrund freier Speicherfunktion mit Quicksave nie auf.

Entwickler Arkane Studios stellt es euch frei, ob ihr munter mordend oder durch smartes Vorgehen der Aufmerksamkeit der Wachen entgeht. Lautlos und unbemerkt durchs Level zu „ghosten" ist genauso möglich wie eine Mischung aus beiden

UNSER TESTVIDEO

Ausnahmsweise haben wir diesmal kein Testvideo zu *Dishonored 2* auf unserer DVD. Schuld ist der enge Zeitplan rund um den Release.

Publisher Bethesda zierte sich, vorab Testversionen von *Dishonored 2* zu versenden. Daher konnten wir erst kurz vor Veröffentlichung mit der PC-Version loslegen. Das war gerade genug Zeit bis zur Heftabgabe, allerdings verpasste unser zehn Minuten langes Testvideo knapp den Redaktionsschluss der DVD eine Woche vorher. Ihr findet das bewegte Gameplay-Material aber natürlich auf PCGames.de unter http://bit.ly/2fz6iWR.



Zu Spielbeginn wählt ihr zwischen Corvo (rechts) und Emily als Spielcharakter.

ALARM!
Die Wahrnehmung der KI-Widersacher hat Entwickler Arkane geschärft; sie werden diesmal schneller in den Alarmzustand (drei Ausrufezeichen) versetzt.

SOOOO SCHÖÖÖÖN …
Das magische Totem des Verzauberns-Skills bannt die Blicke von bis zu vier NPCs. Währenddessen könnt ihr unentdeckt an ihnen vorbeischlendern.

DIE DOPPELTE KAISERIN
Mit einem Doppelgänger lenkt Emily Gegner ab. Der Klon greift auf Wunsch selbstständig an; ein Körpertausch ist ebenfalls möglich.

Corvo besitzt die Talente aus dem Vorgänger (Zeitstopp, Ratten beschwören etc.), Emily darf dagegen neue Zauber anwenden.

Spielstilen. Zudem entscheidet ihr, ob ihr Gegner ins Jenseits befördert oder nur schlafen legt – das gilt auch für die jeweilige Zielperson in den insgesamt neun Assassinen-Missionen (siehe unten).

Viel zu entdecken

Neun Missionen, das klingt nach wenig. Doch die einzelnen Umgebungen benötigen gut und gerne zwei Stunden und mehr, bis man wirklich alles gesehen hat. Das liegt am verwinkelten, stellenweise schlicht spektakulären Leveldesign. Die Stadt Karnaca protzt mit beeindruckender, aber stets nachvollziehbarer Architektur. Außenanlagen wie ein vergleichsweise friedvoller Hafenbezirk sind ebenso glaubwürdig angelegt wie die unzähligen Innenräume. Zwar versperren hier und da Eisengitter den Weg und manche Häuser sind von der Außenwelt abgeschnitten, aber grundsätzlich existieren in *Dishonored 2* keine künstlichen Grenzen. Wer fleißig springt und klettert oder vom magischen Teleport der beiden Helden Gebrauch macht, erklimmt Dächer, die in anderen Spielen unzugänglich wären. Immer wieder stößt man auf abgelegene Passagen und geheime Zugänge, die ganz neue Routen durch die Levels ermöglichen. Der so geweckte Entdeckerdrang wird dadurch belohnt, dass ihr am Ende solcher organisch erschlossener Pfade immer auf Wertgegenstände, Runen und Knochenartefakte stoßt. Oder ihr findet Bücher und Notizen, die kleine, charmante Geschichten im größeren Kontext der Spielwelt erzählen. In derartiger Konsequenz hat eine solche Bewegungsfreiheit in letzter Zeit neben dem Vorgänger nur *Deus Ex: Mankind Divided* umgesetzt – und *Dishonored 2* lässt den Cyberpunk-Thriller von Eidos Montreal in dieser Beziehung sogar ein ganzes Stück hinter sich.

Die faszinierende Welt der Walfangtanker, Zahnradsoldaten und Blutfliegen lässt einen so schnell nicht mehr los. Die Atmosphäre ist fantastisch, auch weil Arkane auf allzu aufdringliche HUD-Elemente verzichtet – in den Optionen lassen sich selbst Anzeigen wie Missionsziele und eingeblendete Symbole komplett abschalten. Eine Mini-Map gibt es gleich gar nicht; in *Dishonored 2* hakt ihr nicht gemäß der Ubisoft-Formel Aufgabenlisten ab und lauft von einem Kartensymbol zum nächsten, ihr erkundet schlicht die Welt und freut euch über sinnvolle Belohnungen. Nichts davon fühlt sich aufgezwungen an, ebenso wenig wie bei den unterschiedlichen Routen in ein schwer bewachtes Herrenhaus (wir haben im Test allein sechs gezählt!) denken wir jemals darüber nach, dass diese oder jene Methode doch sehr videospielartig sei.


Keine Lust auf Mord? Für alle neun Zielpersonen im Spiel steht eine gewaltlose Alternative zur Exekution bereit. Einmal verabreichen wir per Spritze ein Heilmittel (links), dann wieder entziehen wir einer Hexe die magischen Fähigkeiten (rechts).

Die Gegner-KI schöpft anders als im Vorgänger Verdacht, wenn der Protagonist aus der Deckung hervorlugt.

Das ist als großes Kompliment an *Dishonored 2* und das Team von Arkane Studios zu verstehen, denn die Welt des Schleich-Action-spiels wirkt nicht wie ein bloßer virtueller Raum – ja nicht einmal wie ein Open-World-Spielplatz –, sondern schlicht wie eine ferne Insel, auf der wir uns langsam an die fremden Kulturen und Bräuche gewöhnen, bis wir schließlich so selbstverständlich durch die Gassen von Karnaca flitzen als wären sie unsere zweite Heimat. *Dishonored 2* nimmt den Spieler ernst, es gibt ihm Werkzeuge an die Hand, über deren Einsatz er selbst entscheidet. Kreativität wird gefördert, Experimentierfreude zahlt sich aus.

Neue Leveldesign-Höhen

Ein Beispiel: Beim Eindringen in das Haus eines genialen, aber mörderischen Erfinders gibt es nicht den einen, linearen Pfad. Durch das Betätigen von Hebeln könnt ihr ganze Räume in Sekundenschnelle ummodeln. Das Anwesen ist ein mechanisches Labyrinth voller im Boden versinkender Barrieren, automatisch ausfahrender Treppen und sich drehender Wände. Wer mitdenkt und flott agiert, gelangt durch sich schnell schließende Spalten in Zwischenräume oder findet andere Abkürzungen – und stößt überall auf kleine Item-Verstecke, ohne dass einen das Spiel mit der Nase drauf stößt. Häufig hilft dabei ein Blick nach oben oder unten, denn genau wie der Vorgänger setzt *Dishonored 2* stark auf mehrere Ebenen und Höhenunterschiede.

Dieses „Zahnradschloss" bildet zusammen mit einem weiteren Auftrag die Crème de la Crème des Leveldesigns im neuen Schleich-Hit. Gerade die zweite Mission, die wir aus Spoiler-Gründen nicht näher beschreiben wollen, setzt neue Standards und würde wohl nur dann noch mehr Eindruck schinden, wenn *Titanfall 2* das Konzept nicht kurz zuvor auf ähnliche Weise genutzt hätte. Allerdings geht *Dishonored 2* hier noch einen Schritt weiter und zeigt eindrucksvoll, welch nachhaltigen Effekt Entscheidungen des Spielers haben können. Grandios!

Apropos Entscheidungen: Das Chaos-System aus dem Vorgänger feiert ein Comeback und führt diesmal noch genauer Buch über die Verhaltensweise des Spielers. Wer im Spiel viele (unschuldige) Personen kaltblütig ermordet, also viel Chaos stiftet, fördert die Entstehung von Blutfliegen. Diese infizieren Obdachlose und machen sie zu Mutanten, die den Spieler angreifen. Je höher der Chaos-Faktor, desto düsterer und feindseliger wird die Spielwelt; viele kleine Details spiegeln die Blutrünstigkeit des Helden wider. Zudem ändert sich auch der Ton der Geschichte und der Inhalt von Gesprächen, auch werden friedfertige NPCs mehr und mehr durch Infizierte ersetzt.





Wer viele (unschuldige) Personen kaltblütig absticht (linkes Bild), fördert die Entstehung von Blutfliegen. Diese infizieren Obdachlose und machen sie zu Mutanten (rechts), die den Spieler angreifen.


Mit der Spezialsicht erkennt ihr Gegner und deren Sichtkegel auch durch Wände hindurch.

Manch ein Spieler empfindet das unter Umständen als unangebrachte Bestrafung dafür, dass man die (extrem spaßigen) Mordinstrumente wie Feuerbolzen, Haftgranaten oder Minen benutzt, die das Spiel bereitstellt. Beim *Dishonored 2*-Test wurden wir durch das Chaos-System jedoch vor allem dazu motiviert, das Spiel mindestens ein zweites Mal durchzuspielen, um alle Unterschiede zu Gesicht zu bekommen. Dadurch kann man auf die ordentliche Spielzeit von 15 bis 20 Stunden (gilt, wenn man alle Levels ausgiebig erkundet) gut und gerne noch einmal die Hälfte draufschlagen, bevor das Spiel auch nur anfängt, langweilig zu werden.

Als weitere Motivationshilfe dienen Knochenartefakte und Runen, beide mittels magischer Wünschelrute auffindbar. Die einen verleihen Emily und Corvo kleine Boni auf Mana-Regeneration & Co. Die anderen dienen dazu, Schwerpunkte beim Kaufen von Zauber-Upgrades zu setzen. Der Talentbaum ist diesmal um einiges ausgefeilter als in *Dishonored: Die Maske des Zorns* und jede Fähigkeit lässt sich noch mehrstufig verbessern. Den gestiegenen Bedarf an Runen könnt ihr erstmals per Crafting ausgleichen. An entlegenen Orten findet ihr nun auch seltene Walknochen-Fragmente. Diese verarbeitet ihr anschließend im Ausrüstungsmenü zu neuen Gegenständen. Unbenötigte Artefakte werden dagegen in ihre Einzelteile zerlegt.

Jede Mission bietet darüber hinaus Zugang zu einem Schwarzmarkthändler, der neben zusätzlicher Munition und Tränken auch Upgrades anbietet – die Blaupausen dafür müsst ihr zuvor aber erst finden. Typisch für die spielerische Freiheit von *Dishonored 2*: Besonders aufmerksame Spieler finden eine Möglichkeit, alle Läden auszurauben.

Knackig fordernd, nicht zu einfach
Mit drei Schwierigkeitsgraden und der optionalen „Keine Kräfte"-Variante spricht *Dishonored 2* Einsteiger wie Profis an. Auch Schleich-Muffel dürften Spaß am Actionspiel haben, denn ihr dürft jederzeit die Waffe zücken – die hohe Gegnerdichte verhindert, dass *Dishonored 2* dabei zur anspruchslosen Ballerorgie ausartet. Fair: Ein paar Leichen lassen den Chaos-Faktor nicht über Gebühr ansteigen; wer sich zurückhält und clever mordet, bekommt dennoch die beste von mehreren unterschiedlichen Endsequenzen zu sehen. Neue, nicht-tödliche Methoden der Gegnerbeseitigung machen derweil die Pazifisten-Route durchs Spiel attraktiver.

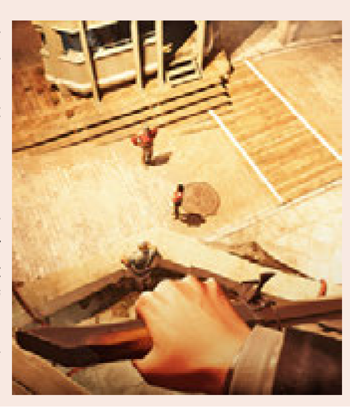
So dürfen Corvo und Emily jetzt einen schicken Schlitterangriff ausführen oder direkt auf Feinde zurennen und sie mit einem Handkantenschlag an den Hals überwältigen. Außerdem gibt es neue Bolzenvarianten, um Widersacher zu blenden oder in die Flucht zu schlagen. Darüber hinaus ist das Werfen herumliegender Flaschen eine effektive Methode, um Wachen abzulenken. Alternativ stellt ihr Uhren so, dass sie nach wenigen Augenblicken klingeln. Das ist gerade aufgrund der erhöhten Aufmerksamkeit der KI-Gegner eine willkommene Neuerung. Entscheidende Verbesserung im Vergleich zu Teil 1: In *Dishonored 2* bemerken Wachen den Spieler endlich, wenn er sich aus einer Deckung hervor zur Seite neigt. Zudem reagieren die Feinde sehr allergisch auf Geräusche.

Ab und zu lässt sich jedoch auch erratisches Verhalten bei computergesteuerten Figuren beobachten. So ist es möglich, mehrere Feinde mit der lautstarken Explosion eines Waltanks auszuschalten – aber die Kollegen um die nächste Ecke haben davon nichts mitgekriegt und folgen wei-

SO HOLT IHR DAS MAXIMUM RAUS!

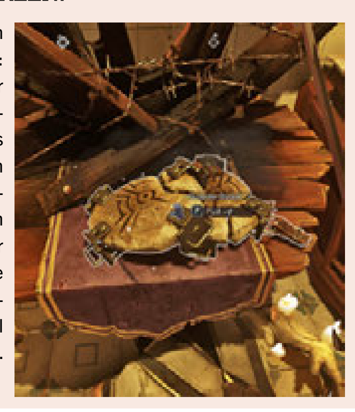
Einfach schnurstracks zur Zielmarkierung rennen und unterwegs alle Widersacher niedermetzeln, ist langweilig! *Dishonored 2* erlaubt es wie kaum ein zweiter Titel, aus dem üblichen Spiele-Trott auszubrechen. Nutzt diese Freiheit aus und folgt diesen vier Basis-Tipps, um möglichst nichts zu verpassen und die enorme Spieltiefe des Action-Schleich-Hits voll auszuschöpfen!

TIPP 1: GUCK IN DIE LUFT!



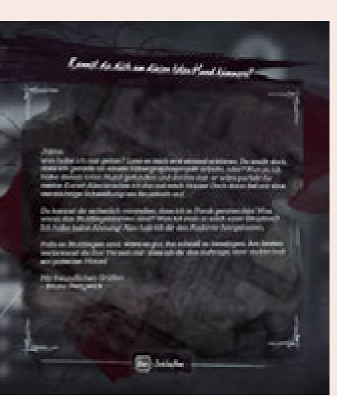
Die Levels besitzen viele Höhenunterschiede. Mit den Teleport-Fähigkeiten der Helden gelangt ihr schnell auf höher gelegene Ebenen, erreicht Dächer und Balkone. Die bieten oft einmalige Angriffsrouten, um Feinde am Boden zu überraschen, außerdem gelangt ihr so immer wieder an allerlei versteckte Items. Für sprungfreudige Level-Erforscher ist das passive Talent „Beweglichkeit" ein Pflichtkauf, denn damit springen Emily und Corvo höher als normal – ganz ohne Mana-Kosten.

TIPP 2: FOLGE DEINEM HERZEN!



Der Outsider bringt bei seinem ersten Besuch ein Geschenk mit: ein magisches Herz, das schneller schlägt, wenn Runen und Knochenartefakte in der Nähe sind. Rüstet es regelmäßig aus, um die Positionen dieser wertvollen Artefakte zu bestimmen. So schürt ihr die Lust am Erkunden; schon bald werdet ihr ganz von allein durch jedes offene Fenster in fremde Wohnungen einsteigen und deren Besitzer um all ihre Wertgegenstände erleichtern. Einfach, weil es so viel Spaß macht!

TIPP 3: SEI EIN BÜCHERWURM!



Die eigentliche Geschichte von *Dishonored 2* enttäuscht auf hohem Niveau, ist sie doch kompetent erzählt, aber auch sehr durchschaubar. Deutlich mehr Mühe haben sich die Autoren beim Schreiben der überall verteilten Notizen und Bücher gegeben. Diese enthalten oftmals faszinierende Informationen über Charaktere und Kultur, wodurch die Spielwelt weiter ausgeschmückt wird. Sogar der ansonsten dürftige Plot rund um Delilah wird durch diese Zusatzinfos ausgepolstert.

TIPP 4: SPIEL MAL ANDERS!



Dishonored 2 eignet sich hervorragend für mehrere Spieldurchgänge. Das Chaos-System illustriert sehr anschaulich die Konsequenzen eines blindwütigen Amoklaufs durchs virtuelle Karnaca. Warum beim nächsten Mal nicht einfach unentdeckt durch alle Missionen schleichen oder Feinde nur bewusstlos schlagen? Dann kann man auch mal den anderen der beiden Helden ausprobieren, unterschiedliche Schwerpunkte bei den Talenten setzen oder ganz auf Kräfte verzichten.

HARDWARE-HUNGRIG UND VOR DEM PATCH FEHLERANFÄLLIG: DIE TECHNIK

Wie so oft in diesem Jahr sorgte die schwankende PC-Performance beim Verkaufsstart für einigen Ärger bei einem Teil der Spieler.



Wenn viele Effekte wie Feuer und Blitz gleichzeitig auf dem Bildschirm auftreten, kann es zu Rucklern kommen.

Dishonored 2 nutzt statt der Unreal Engine 3 des Vorgängers die neue Void Engine von Arkane. Diese basiert zu einem Großteil auf id Tech 5 – und nicht auf id Tech 6, der Technologie hinter dem technisch ausgereiften *Doom*-Reboot. Inkarnation fünf der id-Tech-Engine war dagegen bereits für *Rage* und *The Evil Within* verantwortlich – und hier wie dort gibt es technische Probleme am PC. Die überragenden spielerischen Qualitäten von *Dishonored 2* gingen zur Veröffentlichung unter einer Lawine aus Performance-Tücken unter. Trotz potenter Hardware litten viele Spieler unter scheinbar zufälligen Rucklern; diese Framedrops schienen insbesondere in Verbindung mit der Darstellung von Spiegelungen auf Glas und im Wasser zu stehen. Laut Entwickler Arkane waren Treiber-Inkompatibilitäten mit Nvidia- und AMD-Grafikkarten ein Grund für die Fehler – ein Patch nach Release bügelte die größten Schwächen aus.

Doch auch nach dem Update verspürt *Dishonored 2* weiterhin einen vergleichsweise großen Leistungshunger; die empfohlenen Systemanforderungen (Core i7-4770/FX-8350, 16 GB RAM, Geforce GTX 1060/Radeon RX 480) sind in diesem Fall nicht übertrieben, wenn ihr auf hohen Details oder gar mit Ultra-Einstellungen flüssige 60 Frames pro Sekunde erreichen wollt. Ganz schwer haben es Besitzer einer CPU des Typs Phenom II – wie schon bei *Mafia 3* wird dieser Prozessor von *Dishonored 2* nicht unterstützt, das Spiel startet auf solchen Systemen erst gar nicht.

Wer auf der Suche nach Leistungsreserven ist, findet im Optionsmenü viele Stellschrauben. Eine Veränderung der Sichtweite erlaubt bis zu 11 % mehr Fps. Ähnlich viel bringt sonst nur das Deaktivieren der Nvdia-exklusiven Umgebungsverdeckung HBAO+. Premiere bei *Dishonored 2*: Auch Radeon-Nutzer dürfen die höchste Anti-Aliasing-Einstellung TXAA x1 nutzen. Diese führt zwar zusätzliche Unschärfe ein, sorgt aber für ein deutlich ruhigeres Bild. Auf der niedrigeren FXAA-Einstellung fällt das Kantenflimmern dagegen stark auf. Wichtig: Beim Laden eines Spielstands benötigt die Void Engine aufgrund der verwendeten Streaming-Technologie auch nach dem Patch immer einige Sekunden, um die Performance zu stabilisieren – im Zweifelsfall kann es also helfen, kurz zu warten, bis die Framerate wieder steigt.

Problematisch an den schwankenden Bildraten ist die Maussteuerung, die teils an die Fps-Rate gekoppelt ist. Wir empfehlen daher, die Maussensitivität an die eigenen Bedürfnisse anzupassen und gleichzeitig die Mausbeschleunigung im Menü auf den niedrigsten Wert festzulegen.



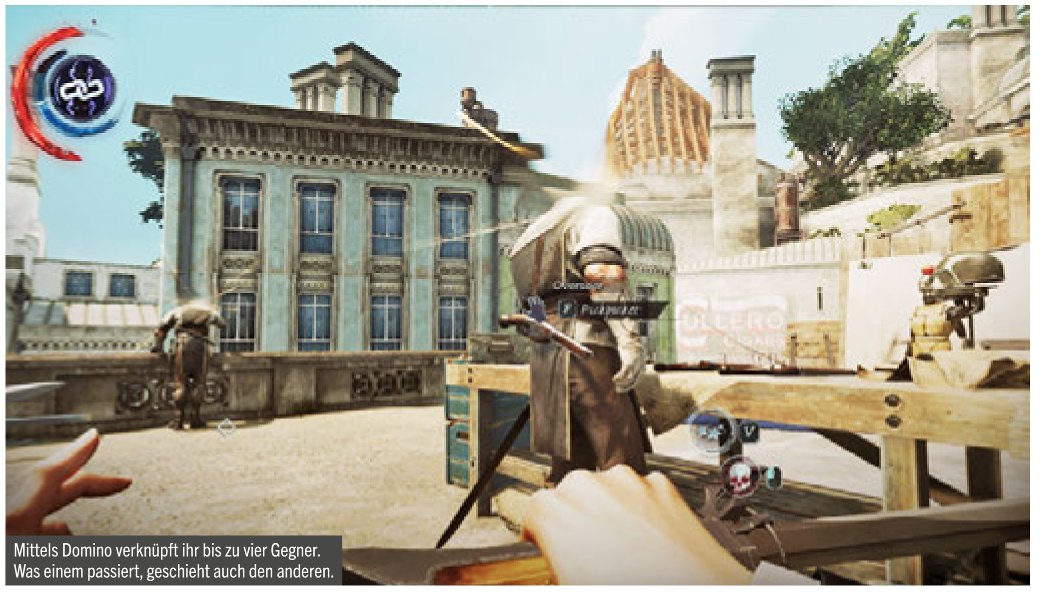
Die Darstellung der Figuren ist gelungen, allerdings sind die Dialoge nicht immer lippensynchron.

Minimale Details, kein Anti-Aliasing, HBAO deaktiviert



Ultra-Details, TXAA 1x, Nvidia HBAO+ aktiv




Mittels Domino verknüpft ihr bis zu vier Gegner. Was einem passiert, geschieht auch den anderen.

ter ihren festen Patrouillenrouten. Das wäre als Zugeständnis an die Spielbarkeit vertretbar. Dann jedoch gibt es Situationen, in denen wiederum gleich eine ganze Meute Feinde auf unsere sofort allseits bekannte Position zurennt, weil wir von einem der Widersacher beim harmlosen Pirschen durch eine Gasse gesichtet wurden. Sehr nervig sind zudem die Zivilisten, die umgehend Alarm schlagen, wenn sie den Avatar dabei beobachten, wie er eine bewusstlose oder tote Person auf den Schultern trägt. Hier wäre eine etwas längere Reaktionszeit angebracht gewesen.

Kein Klasse-Drama

In Sachen Geschichte hat das erste *Dishonored* im direkten Vergleich mit seinem Nachfolger die Nase vorn, aber es ist ein knappes Rennen. Beide Spiele sind keine Story-Meisterwerke, aber in Teil 2 leidet unter einem Mangel an Überraschungen. Nach fünf Minuten sind die Eckpunkte der Handlung skizziert und danach gibt es keine großen Wendungen mehr. Der Star der Geschichte ist wieder einmal die Stadt, kein bestimmter Charakter – im Vorgänger war es Dunwall, nun ist es eben Karnaca.

Mit der Hexe Delilah hat sich Arkane für eine aus dem Vorgänger-DLC *Brigmore Witches* bekannte, aber letztlich auch sehr blasse Gegenspielerin entschieden. Der Dame mangelt es an Präsenz im Spielverlauf und sie strahlt wenig Gefahr aus. Kein glückliches Händchen beweisen die Autoren zudem im Umgang mit dem Outsider, einer Art gelangweiltem Teufel des *Dishonored*-Universums. Eine eigentlich spannende Idee in Zusammenhang mit seiner Vergangenheit wird nicht konsequent weiterverfolgt.

Kurios: Während der deutsche Sprecher des Knaben seine Sätze nicht mehr ganz so gelangweilt ins Mikrofon röchelt wie im Vorgänger, hat die neue englische Stimme des Outsiders den Zorn vieler Spieler auf sich gezogen. Insgesamt ist *Dishonored 2* wohl eine der wenigen internationalen Produktionen, bei der die deutsche Übersetzung der englischen Originalfassung überlegen ist – auch in Sachen Tonabmischung und Dialogregie. Diesmal plappern übrigens auch die aus der Ego-Perspektive gesteuerten Protagonisten. Ob einem das besser gefällt als der schweigsame Held im Vorgänger – Geschmackssache.


Eine von zwei grandiosen Missionen erfordert den Einsatz eines brandneues Gadgets, mit einer sensationellen Wirkung.

Gütesiegel A+++

Unter Geschmacksverirrung muss derweil schon derjenige leiden, der mit *Dishonored 2* so gar nichts anfangen kann. Es gibt aktuell am PC kein anderes Spiel, das einen ganz ohne 3D-Brille so komplett in eine virtuelle Umgebung transportiert wie das neue Werk von Arkane Studios. Während viele aktuelle Open-World-Spiele in die Breite gehen, bietet *Dishonored 2* Tiefe. Die Levels protzen mit einer Detailfülle wie in keinem anderen vergleichbaren Titel. Nichts ist überflüssig, alles hat einen Sinn. Die Herausforderungen – die Soldaten und Wachtürme, die tödlichen Maschinenwächter und magischen Würgepflanzen – sind umsichtig arrangiert wie auf einem Schachbrett. Doch wie man damit umgeht, in welche Richtung man die Spielfiguren verschiebt und wie man sich einen Weg durch die Opposition hin zum gegnerischen „König" (dem Missionsziel) bahnt, das bleibt einem selbst überlassen. Wer in diesem Bestreben die magischen Tricks der Protagonisten auf ganz neue Art kombiniert, stößt unter Umständen gar auf Lösungen, von deren Existenz nicht einmal die Entwickler selbst etwas geahnt haben. Hier wird einem so wenig wie möglich vorgegeben, stattdessen soll der Spieler Spaß am Ausprobieren empfinden. Dieses großartige Design, dieser Laisser-faire-Ansatz ist wohl die größte Stärke von *Dishonored 2*.

Achtung: Das Spiel nutzt Steam als Kopierschutz. Die Retail-Fassung enthält nur eine DVD; ihr müsst bei der Installation rund 40 Gigabyte Daten herunterladen. ❑

MEINE MEINUNG

Peter Bathge

„Der anfängliche Engine-Ärger war absolut unnötig."

Es wäre irre schade, wenn *Dishonored 2* nicht aufgrund seines smarten Leveldesigns und der etlichen Freiheiten für den Spieler in die Annalen der Spielegeschichte eingehen, sondern wegen der Launch-Probleme am PC berühmt-berüchtigt würde. Auch nach dem Patch fordert die Void Engine Hardware der oberen Mittelklasse sehr viel ab – unverhältnismäßig viel angesichts der nur marginal erhöhten Grafikqualität im Vergleich zum Vorgänger. Der Patch eine Woche nach Release hat zum Glück die gröbsten Performance-Stolpersteine aus dem Weg geräumt, doch da war das Kind schon in den Brunnen gefallen. Ich hoffe inständig, dass viele der von den Rucklern betroffene Spielern *Dishonored 2* jetzt noch einmal eine Chance geben – die hat der Titel wirklich verdient! Aktuell stecke ich tief in meinem zweiten Lauf durchs atmosphärische Karnaca und will das Spiel gar nicht mehr abstellen, so grandios ist die Mischung aus Schleichen und Kämpfen, so fantastisch die Spielwelt. *Dishonored* war mein Spiel des Jahres 2012 – *Dishonored 2* ist 2016 ebenfalls wieder in der engeren Auswahl für die Preisverleihung. Dass Arkane das Spielprinzip nicht komplett umgekrempelt, sondern sich auf intelligente Verbesserungen und neue, spektakuläre Missionen konzentriert hat, war in meinen Augen die komplett richtige Entscheidung.

PRO UND CONTRA

- ➕ Exzellentes Leveldesign
- ➕ Immens dichte Atmosphäre
- ➕ Lebendige, glaubwürdige Spielwelt mit toller Architektur
- ➕ Sehr viele, sehr coole magische Fähigkeiten
- ➕ Keine künstlichen Grenzen
- ➕ Bietet viel Raum zum Experimentieren, dadurch hoher Wiederspielwert
- ➕ Extrem viele versteckte Gegenstände, die zu suchen sich lohnt
- ➕ Befriedigender Umfang (18 Stunden)
- ➕ Spielstil hat Konsequenzen dank Chaos-System
- ➕ Fetzige Schwertkämpfe
- ➕ Deutlich mehr nicht-tödliche Angriffsarten als in Teil 1
- ➕ Sehr gute deutsche Sprachausgabe
- ➕ Interessante Mini-Plots
- ➕ Viele Optionen für Grafikdetails, Benutzeroberfläche und Steuerung
- ➖ Blasse Charaktere, besonders Outsider und der Antagonist
- ➖ Zuweilen platte Dialoge, sehr simple Hauptgeschichte
- ➖ Gelegentliche KI-Aussetzer bei Computergegnern und Zivilisten
- ➖ Hohe Hardware-Anforderungen in Relation zur optischen Qualität



Hitman: The Complete First Season

PC Games EDITORS' CHOICE ACTION

PC Games AWARD Ausgabe 12/2016 86

AUF HEFT-DVD

Video zum Spiel

Genre: Action
Entwickler: Io Interactive
Publisher: Square Enix
Erscheinungsdatum: 31. Oktober 2016
Preis: ca. € 50,-
USK: ab 18 Jahren

Profikiller Agent 47 zeigt sich auch aktuell alles andere als zart besaitet.

Von: Stefan Weiß

Ein gutes halbes Jahr hat es gedauert, aber nun sind alle sechs Episoden der ersten *Hitman*-Staffel als Ganzes verfügbar. Ob es ein komplettes Spiel ist, verrät der Test.

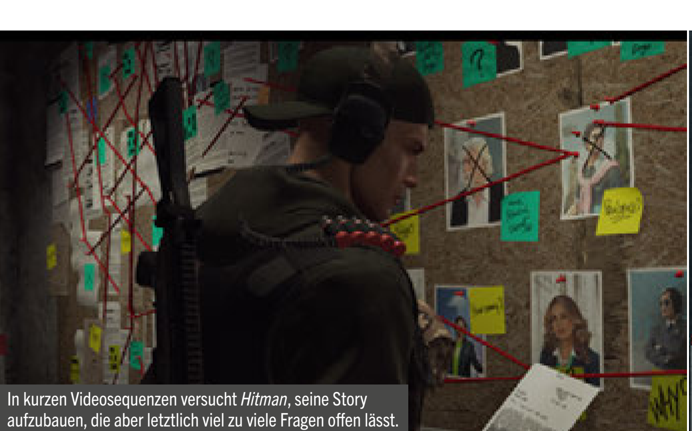
Episodenformat à la Telltale statt Komplettspielveröffentlichung. Die Scheibchentaktik, die Square Enix für das Actionspiel *Hitman* seit dem Episodenauftakt im März 2016 fährt, schmeckte nicht allen Fans von Profikiller Agent 47. Mit der Veröffentlichung von Episode 6, Hokkaido, ist jetzt das Finale der ersten Staffel erreicht und die lässt sich nun komplett mit allen Schauplätzen von uns im Test bewerten.

Ein Fest für Wiederholungstäter

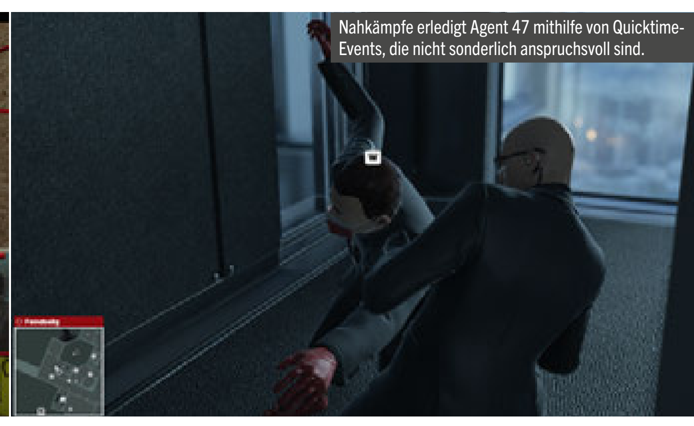
Seit dem Staffelstart mit dem Intro-Pack und dem ersten Schauplatz, Paris, gelang den Entwicklern mit jeder neuen Episode eine inhaltliche Steigerung, vor allem in puncto Abwechslung. Egal ob im thailändischen Edelhotel in Bankok, in der paramilitärischen Anlage in Colorado, in den engen Gassen von Marrakesch, in der Urlaubssonne des italienischen Sapienza oder in der abschließend erschienenen Hightech-Klink von Hokkaido: Die einzelnen „Spielplätze" sind großartig und vielseitig designt, gespickt mit einer Vielzahl von Lösungswegen für die jeweilige Attentatsmission.

Dem Credo, den Spielern möglichst viel Sandbox-Freiraum zu bieten, bleibt Io Interactive bis zum Finale treu. Die eigentlichen Zielpersonen aus dem Verkehr zu ziehen, stellt nach wie vor eine recht morbide Form von Spielspaß dar, die aber gar nicht mal den eigentlichen Reiz von *Hitman* ausmacht. Vielmehr ist es die Fülle an Optionen, die euch jeder Schauplatz bietet, und den damit verbundenen Herausforderungen. Mithilfe der zahlreichen verfügbaren Verkleidungen unbemerkt zu bleiben, nach Gelegenheiten auszuspähen, um die Eliminierung des Ziels wie einen Unfall aussehen zu lassen, sowie unbemerkt zu entkommen, das sind die Elemente, die im Test immer wieder für die richtige Portion Nervenkitzel im Spiel sorgen.

Wer die einzelnen Episoden nacheinander spielt, dem dürften sowohl zunehmende Komplexität als auch Überraschungen in den Levels auffallen. Schon die beiden Prolog-Aufträge erlauben einen guten Einblick in die typische Spielmechanik für *Hitman*. Inhaltlich dreht sich, wie von der Reihe gewohnt, alles darum, in den Missionen Zielpersonen möglichst geschickt auszuschalten. Wie ihr dabei vorgeht, bleibt der eigenen Fantasie und Kreativität überlas-



In kurzen Videosequenzen versucht *Hitman*, seine Story aufzubauen, die aber letztlich viel zu viele Fragen offen lässt.

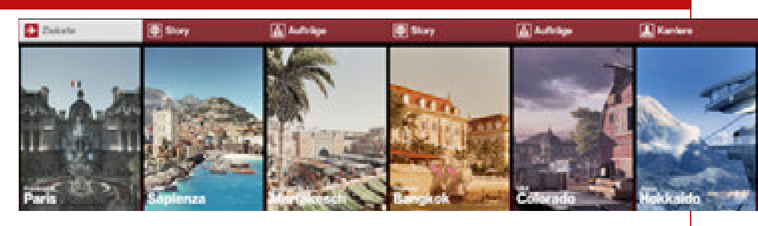


Nahkämpfe erledigt Agent 47 mithilfe von Quicktime-Events, die nicht sonderlich anspruchsvoll sind.

EINE TÖDLICHE WELTREISE – DER SPIELUMFANG IN HITMAN: THE COMPLETE FIRST SEASON

Die in der ersten Staffel enthaltenen sechs Schauplätze plus Trainingsareal im Prolog bieten reichlich Spielumfang, der in Teilen zwingend „always online" erfordert.

Um die Spielerfahrung in *Hitman* in vollem Umfang zu erleben, empfiehlt es sich, die Karriereoptionen für Agent 47 auszunutzen. Jeder Schauplatz enthält dafür 20 Meisterschaftsstufen, die euch neue Startpunkte, Verkleidungen und Equipment liefern. Um eine neue Stufe zu erreichen, müsst ihr Erfahrungspunkte sammeln. Diese gibt's für den erfolgreichen Abschluss der zahlreichen Herausforderungen in den einzelnen Missionen und Schauplätzen. In der Regel geht es dabei darum, eine bestimmte Verkleidung zu tragen oder die Zielpersonen auf eine ganz spezielle Art und Weise aus dem Verkehr zu ziehen. Neben den Story-Aufträgen lassen sich auch die zusätzlichen Eskalationsmissionen, der Modus „Schwer zu fassende Ziele" und die Community-Aufträge nutzen, um Punkte zu generieren. Die Sache hat nur leider den Haken, dass ihr dafür zwingend im Online-Modus sein müsst. Im Offline-Modus stehen euch nur die Story-Inhalte zur Verfügung. Doof dabei ist, dass ein gespeicherter Offline-*Hitman* nicht mit der Online-Variante kompatibel ist.



Was ihr tun müsst, um eine bestimmte Herausforderung zu meistern, findet ihr im entsprechenden Karrieremenü aufgelistet. Zumindest gilt das für den größten Teil dieser Spezialaufgaben. Wer es besonders knifflig mag, darf sich an weiteren Aufgaben versuchen, die mit dem Zusatz [REDIGIERT] versehen sind. Dabei steht euch dann lediglich ein Bild als Hinweis zur Verfügung, aber keinerlei textliche Beschreibung. Die Erfüllung eines solchen Zieles kann zwar durchaus für zusätzlichen Spaß sorgen, sich aber auch zur sprichwörtlichen Suche nach der Stecknadel im Heuhaufen entwickeln, die dann durchaus an den Nerven zehrt.



Wenn ihr die zahleich im Spiel vorhandenenen Herausforderungen erfüllt, steigt Agent 47 in seiner Karriere auf.

Je mehr Meisterschaften ihr freispielt, desto mehr Abwechslung bieten die Aufträge.

sen. Entwickler Io-Interactive setzt ähnlich wie im Serienteil *Blood Money* wieder auf deutlich größere Einsatzgebiete mit erheblich mehr Möglichkeiten, sein Opfer aus dem Weg zu schaffen. In den beiden Prologmissionen ist das zwar noch relativ überschaubar, aber spätestens in der Paris-Episode wird klar, was es mit dem Sandbox-Charakter des Spiels auf sich hat. In der riesigen, dreistöckigen Schlossanlage, in der gerade eine Modenschau stattfindet, sollt ihr zwei Zielpersonen ausschalten. Um nicht aufzufallen, lassen sich vielfältige Verkleidungen nutzen: Ihr könnt euch als Kellner, Koch, Techniker, Wachmann, Security-Mitarbeiter, Stylist oder VIP tarnen – sucht es euch aus. NPCs, die euch trotz der Verkleidung erkennen können, werden misstrauisch, sobald ihr ihnen zu nahe kommt.

Richtig austoben könnt ihr euch bei der Art und Weise, wie ihr ein Ziel erledigen wollt. Soll es die klassische Klaviersaitennummer, die schallgedämpfte Pistole, Gift oder eine Explosion sein? Unter diesem Gesichtspunkt bieten alle Schauplätze reichlich Wiederholungspotenzial. Die Meisterklasse besteht darin, das Ableben eines Auftragsziels als Unfall zu inszenieren, dabei nicht entdeckt zu werden und den Einsatzort ungesehen zu verlassen. Der jeweilige Levelaufbau bietet euch dafür viele Interaktionsmöglichkeiten mit Gegenständen aller Art. Lautsprecherboxen, Kronleuchter, Stromkabel, Feuerlöscher, Gasflaschen, Golfschläger, Büsten, Kofferradio etc. – plötzlich sieht man solche Dinge in einem ganz anderen Licht.

Episode 5, Colorado trumpft hingegen mit einem Setting auf, das uns eher an ein klassisches *Splinter Cell*-Szenario erinnert. Das riesige Militärcamp ist ein wahres Eldorado für Stealth-Liebhaber. Sich hingegen in Episode 4 in Bankok als Schlagzeuger zu behaupten oder sich dort als Kammerjäger mit passendem Pestizideinsatz zu betätigen ist ein höchst unterhaltsames und befriedigendes Unterfangen. Auch mit dem Staffelfinale in Hokkaido halten die dänischen Entwickler an ihrer Linie fest, möglichst attraktive und spannende Levels anzubieten, in denen man sich vielfach austoben kann. Und wer sich richtig viel Zeit nimmt, die Locations ausgiebig zu erkunden, entdeckt zahlreiche Details, oft durch typischen *Hitman*-Humor sowie durch Eastereggs spaßig angereichert. Zwar ist Hokkaido nicht mehr ganz so offen und weitläufig designt wie etwa Sapienza, doch dafür verlangen einem die Meisterleistungen im Japan-Level in puncto Kills noch mal einiges an Gameplay-Expertise ab.

Selbst wenn man nur die vom Spiel aus angebotenen und beschriebenen Gelegenheiten nutzt, ist man viele Stunden lang damit beschäftigt, das Gameplay bis zur Perfektion auszureizen. Darüber hinaus bleibt aber auch genug Spielraum, um sich eigene kreative Lösungen auszudenken. Dank der an vielen Stellen justierbaren Spielmechanik-Einstellungen bleibt es auch für erfahrene *Hitman*-Spieler entsprechend spannend, die einzelnen Aufträge zu absolvieren. Trotzdem schleichen sich für erfahrene Spieler mit jeder Episode durchaus auch repetitive Routinen ein, wenn man erst mal rausbekommen hat, wie sich die Gegner in bestimmten Situationen verhalten.

Mehr als genug zu tun

Für mehr Langzeitmotivation sorgen die vielen Eskalations-Aufträge, die bislang von Entwicklern zu den einzelnen Schauplätzen geliefert wurden. Wer die je fünfstufigen und damit immer schwerer zu lösenden Aufträge perfekt meistern will, benötigt gutes Timing und Routine. Im Prinzip stellt das einerseits „nur" eine Art fortgeschrittenes Training dar, schult aber andererseits den *Hitman*-Spieler, sich immer besser im jeweiligen Schauplatz auszukennen. Zu den Eskalationsmissionen gesellen sich unzählige, von Spielern selbst erstellte Aufträge, die für quasi endlosen Nachschub sorgen. Spieler, die jeden Schauplatz schon in- und auswendig kennen, bekommen dank der kostenlos erscheinenden Aufträge „Schwer zu fassende Ziele" noch zusätzliche Anreize, ihren Agenten immer mal wieder durch die verschiedenen Locations zu lotsen. Eine Zeit lang hatten die Entwickler einige zeitliche Probleme, dieses Online-Feature kontinuierlich zu bedienen. Inzwischen klappt es aber ziemlich gut mit dem monatlichen Nachschub.

Für eine gute Atmosphäre im Spiel sorgen auch der gelungene Soundtrack und die Soundeffekte. Schade ist nur, dass sich die Musik in jedem Schauplatz wiederholt. Sprachlich steht nur die englische Originalvertonung zur Verfügung. Agent 47 wird in gewohnt kaltschnäuziger und zynischer Art von Schauspieler David Bateson vertont, der auch zuletzt in *Hitman: Absolution* und zuvor in *Blood Money* gute Arbeit geleistet hat. Eine deutsche Vertonung ist allerdings nicht vorgesehen.

Story auch komplett?

Bedingt durch das Episodenformat war in den ersten drei Schauplätzen kaum ersichtlich, wie sich daraus ein durchgehender Handlungsfaden in *Hitman* entwickeln sollte: Es gab zu viele Andeutungen und zu wenig Zusammenhang zwischen Agent 47, seiner Kontaktperson Diana Burnwood und zu den



Wer sich aufmerksam in den Levels bewegt, entdeckt viele Möglichkeiten, wie man sich Gegner vom Hals oder Zielpersonen unauffällig ins Jenseits schaffen kann. In puncto Abwechslung und Kreativität spielt sich *Hitman* sehr stark.

geheimnisvollen Unbekannten. Einige der Fragen lösen sich mit den restlichen Episoden zwar auf, aber längst nicht alle. Hier machen die Entwickler endgültig einen Schritt hin zum Erzählformat, wie man es aus TV-Serien her kennt. So erklärte Story-Schreiber Michael Vogt beispielsweise, dass Io Interactive die Story mit weiteren Staffeln ausbauen möchte und man jetzt erst so richtig mit der Geschichte loslege. Das hinterlässt am Ende der sechsen Episode in Hokkaido dann doch einen eher bitteren Beigeschmack.

Schwierigkeitsgrad nach Maß

Was uns sehr gut gefällt, sind die Spielmechanik-Optionen, die *Hitman* bietet. Standardmäßig sind zahlreiche Hilfen aktiviert: Eine permanente Minikarte, Warnhinweise für NPCs, Wegpunktmarkierungen für die Gelegenheiten und etliches mehr. Für *Hitman*-Einsteiger ist das ein wahrer Segen, denn wer noch keinen Teil der Serie gespielt hat, dürfte von den Möglichkeiten, wie man eine Mission angeht, erst mal überfordert sein. Der zuschaltbare Instinkt-Modus, der Objekte und Personen auch durch Wände hervorhebt, ist übrigens dauerhaft verfügbar.

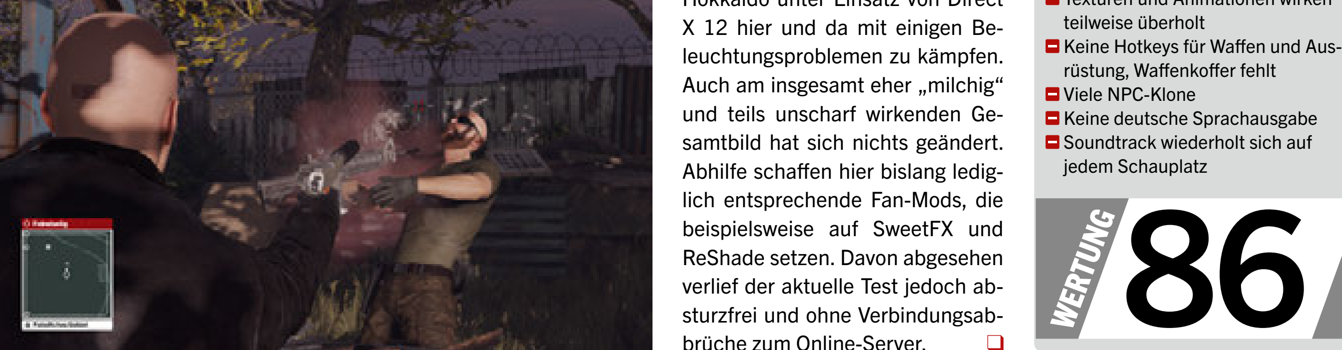
Wer möchte, kann jedoch diesen ganzen Casual-Firlefanz einzeln oder komplett abschalten. Gut so, auf diese Art und Weise dürfte jeder *Hitman*-Spieler die für ihn passenden Einstellungen finden. Ebenfalls ein Zugeständnis an neue oder ungeduldige Spieler ist die freie Speichermöglichkeit in den Story-Missionen, zusätzlich gibt's reichlich fair verteilte Checkpoints

Bleibende Altlasten

Was Io Interactive bislang jedoch nicht ausräumen konnte, sind hier und da auftretende Bugs, Glitches und Design-Schnitzer. Vor allem in Sachen KI gibt es immer wieder mal die schon aus Episode 1 bekannten Aussetzer, etwa wenn Gegner uns partout nicht erkennen, obwohl sie direkt vor uns stehen. Ebenfalls unschön: Wer bewusstlose Gegner verstecken möchte, ohne sie zu eliminieren, darf diese tunlichst nicht achtlos durch eine flache Wasserpfütze schleifen, denn dann stirbt die Figur sofort.

In puncto Steuerung, die sowohl mit Maus und Tastatur als auch mit dem Gamepad ganz ordentlich funktioniert, vermissen wir auf Dauer jedoch Hotkeys. So ist es beispielsweise recht umständlich, die Karte zu öffnen und Waffen sowie Ausrüstung lassen sich nur durch Inventarmanagement auswählen. *Hitman*-Fans müssen auch auf den für die Serie typischen Waffenkoffer verzichten. Auffällige Schießeisen lassen sich nur hier und da in Verstecken vor einer Mission platzieren. Darüber hinaus erlauben euch aber einige Verkleidungen, mit offener Waffe herumzulaufen.

In technischer Hinsicht lässt *Hitman* trotz mehrerer Patches und Anpassungen auch aktuell noch einige Federn. Insbesondere bei der Unterstützung von Direct X 12 hat sich zwar seit März 2016 einiges getan, wie auch unsere Kollegen von pcgameshardware.de zu berichten wussten. Doch hatten wir beispielsweise im Finale in Hokkaido unter Einsatz von Direct X 12 hier und da mit einigen Beleuchtungsproblemen zu kämpfen. Auch am insgesamt eher „milchig" und teils unscharf wirkenden Gesamtbild hat sich nichts geändert. Abhilfe schaffen hier bislang lediglich entsprechende Fan-Mods, die beispielsweise auf SweetFX und ReShade setzen. Davon abgesehen verlief der aktuelle Test jedoch absturzfrei und ohne Verbindungsabbrüche zum Online-Server. ❑



Mit stumpfer Waffengewalt kommt man zwar auch weiter, aber als Shooter ist *Hitman* nicht ausgelegt.

MEINE MEINUNG



Stefan Weiß

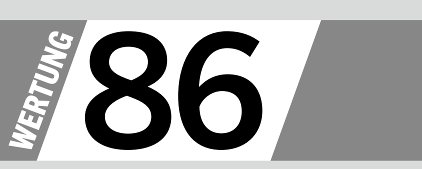


„Die Wartezeit auf die komplette Staffel hat sich gelohnt."

Nach dem Auftakt im März mit noch eher dürftigem Umfang hat sich Etappen-Agent Nummer 47 zu einem fast rundherum gelungenen Gesamtunterhaltungspaket gemausert. Zwar lässt sich über die schon hier und da schwächelnde Technik des Actionspiels mosern und auch beim Storytelling hätte ich einfach mehr Gesamtschliff erwartet, dafür entschädigen mich das Missions- und Leveldesign der einzelnen Episoden mehr als genug. Die Sandbox-Gestaltung mit der großen spielerischen Freiheit, um die jeweiligen Ziele zu erreichen, bietet für mich genau das richtige *Hitman*-Feeling, das ich schon bei *Blood Money* so sehr mochte. Oder auch die Tatsache, dass mir das Gameplay erlaubt, bei Missionswiederholungen einfach mal die sprichwörtliche Sau rauszulassen, heilloses Chaos zu veranstalten und einfach mal verrückten Unsinn anzustellen, um zu sehen, was möglich ist, stellen für mich eine der Stärken in *Hitman* dar. Bis ich alle Herausforderungen und Meisterleistungen im Spiel erreicht habe, dürften noch etliche Stunden ins Land gehen. Ich wünsche mir auf jeden Fall, dass Io Interactive an seinem Plan festhält und die noch vielen ungeklärten Story-Fragen im Spiel auch wirklich letztlich auflöst. Trotzdem sollten die Dänen die *Hitman*-Kuh auf Dauer bitte nicht zu sehr melken, sprich, zu sehr in die Länge ziehen, sondern lieber mit einem fulminanten Abschluss krönen. Ach ja und ich wünsche mir den serientypischen Waffenkoffer wieder zurück, bitte, bitte!

PRO UND CONTRA

- ➕ Klasse designte Sandbox-Levels im Stil von *Blood Money*
- ➕ Viele Lösungswege in den Missionen
- ➕ Zahlreiche Verkleidungen, Waffen und Gadgets für Agent 47
- ➕ Viele Spielmechanikoptionen
- ➕ Hohe Langzeitmotivation durch viele Herausforderungen
- ➕ Auftrags-Editor erlaubt stetigen Missionsnachschub
- ➕ Stimmige Soundkulisse
- ➖ Keine abgeschlossene Story, enttäuschendes Ende
- ➖ On- und Offline-Savegames sind leider inkompatibel
- ➖ KI- und Technikmängel (Glitches)
- ➖ Texturen und Animationen wirken teilweise überholt
- ➖ Keine Hotkeys für Waffen und Ausrüstung, Waffenkoffer fehlt
- ➖ Viele NPC-Klone
- ➖ Keine deutsche Sprachausgabe
- ➖ Soundtrack wiederholt sich auf jedem Schauplatz



WERTUNG 86

Die Zwerge

Die vielen Massenschlachten, die ihr euch mit den Orks liefert, versprühen regelrecht Tabletop-Atmosphäre, spielen sich aber zu chaotisch und hektisch.

Genre: Rollenspiel **Entwickler:** King Art Games **Publisher:** THQ Nordic/Eurovideo **Erscheinungsdatum:** 1. Dezember 2016 **Preis:** ca. € 30,- **USK:** ab 12 Jahren

Die chaotisch-charmante Jagd auf „Schweineschnauzen“ bietet Best-of-Szenen aus der Buchvorlage, für ein rundum gelungenes Rollenspiel reicht es aber nicht.

Von: Stefan Weiß

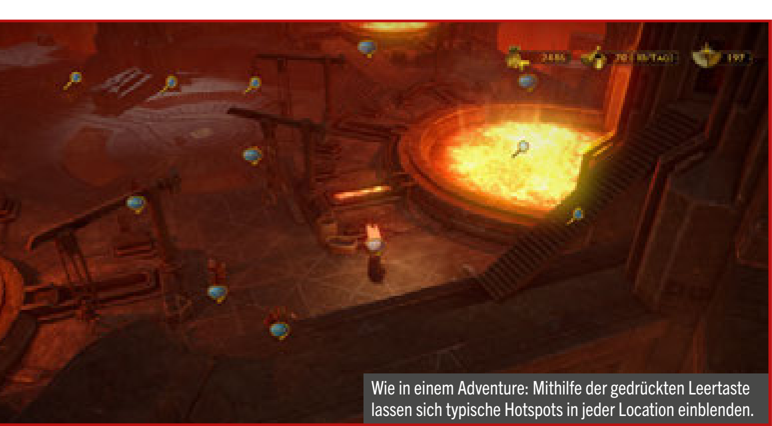
Sie stürzen sich mit einem frechen „Oink, oink, ihr Schweinchen“ in die Schlacht gegen Orks, beten den Schmiedegott Vraccas an, stehen auf Starkbier und Frauen mit weichem Bartflaum, meiden hingegen Magie, Boote und Pferde. *Die Zwerge*, eine Buchreihe aus der Feder des deutschen Autors Markus Heitz, gilt seit Jahren als erfolgreiche Fantasy-Unterhaltung. Unterstützt von rund 6.000 Backern, die ein Kickstarter-Kapital von über 310.000 US-Dollar aufbrachten, hat das Bremer Entwicklerstudio King Art Games den ersten Band von *Die Zwerge* in einem gleichnamigen Rollenspiel umgesetzt.

Klassische High-Fantasy

Eine 1:1-Adaption des etliche Hundert Seiten langen Romans dürft ihr nicht erwarten, dies hätte das Budget des Projektes klar gesprengt. Die episch angelegte Geschichte rund um das Fantasy-Reich des Geborgenen Landes erzählt mehrere Handlungsstränge, von denen die Entwickler im stetigen Austausch mit Buchautor Heitz versucht haben, ein in sich geschlossenes Best-of-Paket an Szenen und Schauplätzen rund um die Abenteuerreise der Hauptfigur Tungdil Bolofar zu schnüren.

Den geschichtlichen Rahmen im Spiel bildet dabei die im Buch beschriebene Bedrohung des Geborgenen Landes, Heimat von Menschen, Elben und Zwergen. Schon seit tausend Jahren drängen Orkhorden über die Gebirgspässe ins Land, das von den Zwergen erbittert verteidigt wird. Von Norden her branden die Albae, eine finstere Abart der Elben, gegen eine von den Magi erzeugte Schutzbarriere. Doch sowohl die Verteidigung durch die Zwerge als auch der magische Schutz zerbrechen, Untote und ein Dämon namens Nôd'Onn verschlimmern zudem die Situation. Das Ganze ist klassische Fantasy pur und bildet das passende Setting fürs Spiel.

Euer Hauptcharakter Tungdil ist ein junger Zwergenschmied und Findelkind. Aufgewachsen bei den Menschen unter der Obhut seines Ziehvaters, dem Magus Lot-Ionan, ist er ein ungewöhnlicher Bartträger. Anstatt im Umgang mit Waffen ist er eher in der



Wie in einem Adventure: Mithilfe der gedrückten Leertaste lassen sich typische Hotspots in jeder Location einblenden.



Hauptfigur Tungdil (rechts) bekommt mit Boïndil (links) und Boëndal (Mitte) zwei coole Kampfgefährten zur Seite. Im Verlauf des Spiels wächst die Zahl spielbarer Figuren auf 15 Charaktere an.

KOMFORTABEL GEHT ANDERS: DIE MENÜS UND DAS RPG-SYSTEM IN DIE ZWERGE

Konsolenlastig: Die groben Menüs in der PC-Version sind klar auf Konsole getrimmt. Schade, gerade bei der Inventarliste wäre beispielsweise Maus-Scrolling wünschenswert gewesen.

FUMMELIGE CHARAKTERAUSWAHL: Maximal acht Porträts sind in der Leiste sichtbar. Um übrige Figuren auszuwählen, müsst ihr mit der Maus auf die Pfeile klicken, Hotkeys fehlen. Grüne Häkchen markieren die jeweils am Kampf teilnehmenden Helden. Wer hier wechseln möchte, muss zunächst zwingend eine bestehende Figur abwählen. Es genügt nicht, einen Klick auf einen neuen Wunschkandidaten zu machen – das nervt auf Dauer.

UMSTÄNDLICH: Welcher Charakter welches Item trägt, lässt sich nur in der Inventarliste ablesen!

MAGERES ANGEBOT: Pro Charakter stehen euch gerade mal ein passiver Skill und drei aktive Fertigkeiten zur Verfügung, von denen etliche für mehrere Figuren sogar einfach nur kopiert sind. Für ein waschechtes Rollenspiel ist das zu wenig.

ITEM-MANGEL: Das Inventar hat uns enttäuscht. Es gibt nur wenige Gegenstände im Spiel und obendrein lässt sich pro Charakter auch nur ein Objekt zuordnen. Sprich es ist nicht mal möglich, einen Helden mit einem Trank und einem Amulett auszustatten, stets gilt: entweder – oder. Da man im Kampf keinen Zugriff aufs Inventar hat, ist das für Rollenspieler besonders ärgerlich. Außerdem müsst ihr auf Beute wie sammelbare Waffen, Rüstungen und Kleidung für die Charaktere verzichten.

ROLLENSPIEL LIGHT: Die Maximalstufe für die Charaktere liegt bei 10. Alle zwei Levels lässt sich eine neue Fertigkeit freischalten – nicht gerade üppig. Die Option „Zurücksetzen" steht euch nur beim Levelaufstieg zur Verfügung. Wer dazwischen einen Skill wechseln möchte, guckt in die Röhre.

Lektüre von Büchern geschult. Im Laufe des zwischen 15 und 20 Stunden dauernden RPGs ist es euer Ziel, zusammen mit vielen aus dem Buch bekannten Charakteren zahlreiche Echtzeitschlachten zu bestehen und schließlich eine legendäre Waffe, die Feuerklinge, zu schmieden, um damit den Dämon zu vernichten.

Reisen wie in *Das Schwarze Auge*

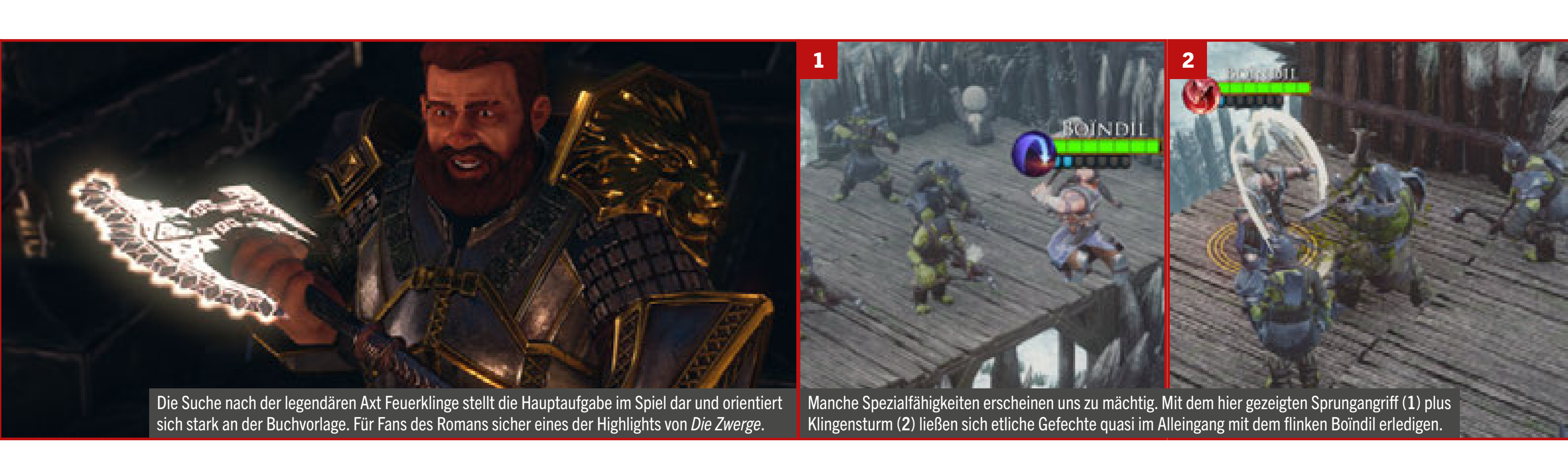
Einen Großteil der Spielzeit verbringt ihr auf der Weltkarte, die an ein Spielbrett erinnert. Das Reisesystem ist mit dem PC-Klassiker *DSA: Die Schicksalsklinge* und dessen Nachfolger *Sternenschweif* vergleichbar, sprich ihr bewegt euch zugweise auf Linien zwischen festen Punkten auf der Karte. Eine kleine Holzfigur symbolisiert eure Reisegruppe, Häuschen und Türme markieren Points of Interest wie etwa Ortschaften und Festungen. Auch gegnerische Orkhorden und ein paar Händler ziehen über die Karte. Ein Treffen mit den Grünhäuten mündet im Kampf, mit den Händlern lässt sich plaudern und Item-Tausch betreiben.

Eure jeweilige Hauptaufgabe ist durch ein Icon markiert, sodass ihr wisst, wo ihr hinmüsst. Ob ihr dabei den kürzesten Weg nehmt oder doch lieber andere Routen probiert, bleibt euch überlassen. Speichern ist jederzeit möglich. Eine komplette Route lässt sich jedoch nicht festlegen. Ihr müsst Punkt für Punkt klicken, was mitunter etwas lästig wird. Je nachdem, welchen Weg ihr nehmt, stoßt ihr dabei auf Nebenereignisse. Diese sind meistens mit sich auf den Spielverlauf auswirkenden Entscheidungen verbunden. So könnt ihr zum Beispiel im Dorf Gutenauen für eine bessere Verteidigung sorgen oder im Land plündernde Orks jagen. Abhängig davon, was ihr tut, findet ihr später andere Situationen vor. Auch auf die Zahl der spielbaren Charaktere wirken sich solche Entscheidungen mitunter aus. Sehr viele solcher Nebenquests gibt es leider nicht, dafür bieten sie aber unterhaltsame und gute Geschichten abseits der Buchvorlage – prima! Eine sehr spaßige Sidequests stellt für uns die Ausrichtung des Festes von Wackenstein dar, die vor allem Freunde metallischer Klänge zum Schmunzeln bringen dürfte – mehr verraten wir an dieser Stelle jedoch nicht.

Interaktives Hörbuch

Was *Die Zwerge* prägt, sind viele vertonte Dialoge und Erzählabschnitte. Hier gebührt den eingesetzten Sprechern unser Lob. Gerade die deutsche Synchronisation stellt dabei ein Highlight dar. Sei es der wunderbar agierende Erzähler, der aufbrausende Zwerg Ingrimmsch oder auch der leicht naiv wirkende Tungdil – den Akteuren zu lauschen, das ist ein Genuss.

Im Spiel könnt ihr auf Wunsch jederzeit auch auf englische Sprachausgabe umstellen. Die kommt aber unserer Meinung nicht ganz an die deutsche Version heran. Wer möchte, kann die Dialoge



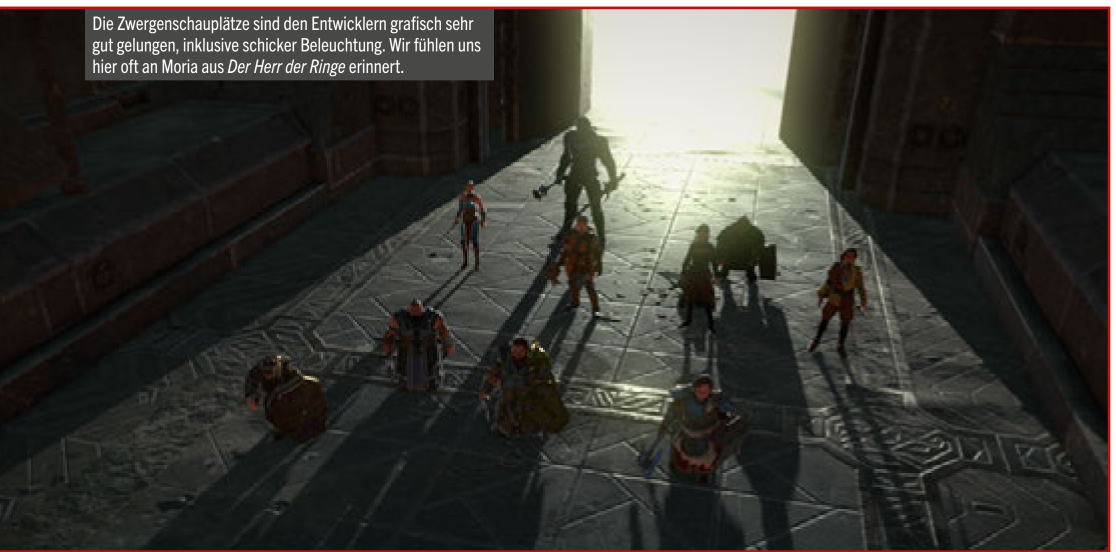
Die Suche nach der legendären Axt Feuerklinge stellt die Hauptaufgabe im Spiel dar und orientiert sich stark an der Buchvorlage. Für Fans des Romans sicher eines der Highlights von *Die Zwerge*.

Manche Spezialfähigkeiten erscheinen uns zu mächtig. Mit dem hier gezeigten Sprungangriff (**1**) plus Klingensturm (**2**) ließen sich etliche Gefechte quasi im Alleingang mit dem flinken Boïndil erledigen.



Die gelben Flächen zeigen den Wirkungsbereich der Spezialattacken unserer Helden an. Dabei müsst ihr stets aufpassen, nicht die eigenen Figuren zu erwischen.

Nachdem wir dank der Pausetaste in aller Ruhe unsere Befehle gegeben haben, schauen wir nun in Echtzeit unseren Recken zu.



Die Zwergenschauplätze sind den Entwicklern grafisch sehr gut gelungen, inklusive schicker Beleuchtung. Wir fühlen uns hier oft an Moria aus *Der Herr der Ringe* erinnert.

per Linkslick mit der Maus schrittweise überspringen. *Die Zwerge* fühlt sich insgesamt wie ein gutes Hörbuch an, lässt uns dadurch aber auch über weite Strecken eher nur zum Zuhörer verkommen.

Kampfsystem: Immer feste drauf!

Spielerisch aktiv sind wir hauptsächlich in den Kämpfen. Aus den insgesamt 15 spielbaren Charakteren stellt ihr euch vor jedem Kampf eine Vierergruppe zusammen. Tungdil als Hauptcharakter ist dabei Pflicht, die übrigen drei Recken sucht ihr euch selbst aus. Die Gefechte laufen in Echtzeit ab, lassen sich aber jederzeit per Druck auf die Leertaste pausieren. Jeder Held verfügt über eine Leiste mit Aktionspunkten, die sich mit der Zeit und durch erledigte Gegner füllt. Die Aktionspunkte bilden die taktische Note im Kampf, da ihr damit eure drei aktiv gewählten Skills pro Held auslöst. Die meisten dieser Fertigkeiten sind an einen Flächeneffekt gekoppelt. Sobald ihr den Skill auswählt (per Mausklick oder durch die Hotkeys Q, W, E), zeigt eine gelb gefärbte Fläche auf dem Boden den Wirkungsbereich an. Da die Effekte auch auf die Mitstreiter wirken können, müsst ihr hier vorsichtig agieren und die Effekte geschickt platzieren. Das motiviert die meiste Zeit, sorgt aber mitunter auch für Frust. Die Wegfindung der Charaktere ist nicht gerade optimal gelungen. Da ihr in der Regel gegen eine Übermacht kämpft, stehen sich die Figuren gerne mal im Weg. Wenn es doof läuft, schieben sie sich sogar in bestehende Abgründe auf Brücken oder bei Klippen. Während man seine Recken im einfachen Modus auch mal eine Zeit lang alleine agieren lassen kann, kommt auf den Schwierigkeitsgraden Mittel und Hart jede Menge Mikromanagement auf euch zu. Das resultierte beim Test in oft hektisch und zu chaotisch verlaufende Schlachten. Hierbei machte sich auch die bestehende Unausgewogenheit der einzelnen Skills und Charaktere bemerkbar. So stellt es zwar durchaus einen schönen Reiz dar, die für das jeweilige Gefecht optimale Truppe auszutüfteln, aber insgesamt wäre hier noch mehr Balancing vonnöten gewesen.

Im Kern ganz nett

Mit der im Spiel eingesetzten Unity-Engine in der Version 5.4 gelingt King Art ein ganz ordentliches Ergebnis. Besonders die verschiedenen Festungen der Zwergenschauplätze sind sehr stimmig beleuchtet. Die Architektur erinnert uns öfters an die imposant wirkenden Kulissen, wie man sie aus *Der Herr der Ringe*-Filmtrilogie kennt (Stichwort Moria). Die Figuren schneiden hingegen nicht so gut ab. Insbesondere die Darstellung von Haut, Haaren und Kleidungsoberflächen wirkt unnatürlich und erinnert mehr an grobe Plastikfiguren. In puncto Soundtrack konnte King Art leider nicht das angepeilte Stretchgoal erreichen, um die Musik komplett mit einem Orchester aufzunehmen. So gibt es im fertigen Spiel nur einige Tracks. Die sind für sich gesehen aber sehr gelungen. Auch hier sind thematisch Anleihen zu *Der Herr der Ringe* und *Der Hobbit* erkennbar. Allerdings wiederholen sich die Stücke eben auf Dauer zu sehr.

Nachdem wir *Die Zwerge* zweimal komplett durchgespielt haben, fühlten wir uns insgesamt zwar ganz ordentlich unterhalten, merkten aber auch an etlichen Stellen, dass die Entwickler wohl an die Budget-Grenzen gestoßen sind. Das Rollenspielerlebnis ist zu reduziert. Besonders an den für die Story wichtigen Schauplätzen hätten wir uns deutlich mehr Spielumfang als nur auf Hörbuch und Kampf reduzierten Content gewünscht. ❑

MEINE MEINUNG

Stefan Weiß



„Prima erzählt, aber einfach zu wenig (Rollen-)Spiel“

Der Audiogenuss in *Die Zwerge* ist schon eine Klasse für sich. Würde man alle Dialoge und vertonten Texte des Spiels zusammenschneiden, ergäbe dies ein gutes Hörbuch. Doch vom eigentlichen Rollenspiel hätte ich mehr erwartet. Natürlich ist es schwer, sich bei einer fest vorgegebenen Story zu lösen und Freiraum für eigene Geschichten und Inhalte zu schaffen. An einigen Stellen gelingt das King Art Games zwar, aber insgesamt ist es zu wenig. So ein bisschen mehr an Beute hier und da, um die Charaktere wenigstens etwas zu pimpen, mehr Schauplätze zum Erkunden, etwas mehr Rollenspieltiefe für die Figuren – das vermisse ich einfach. Etliche Ortschaften, Zwergenfestungen und andere Schauplätze sind erst gar nicht begehbar und wenn, dann nur in kleinen Levels. Zu viel Zeit vergeht mit dem Zuhören der Geschichte auf der Weltkarte, da juckt es in den Fingern, mehr aktiv eingreifen und selbst erleben zu können.

PRO UND CONTRA

- ➕ Die Nähe zur Buchvorlage ist gut spürbar und passend umgesetzt.
- ➕ Vertonung mit hervorragender Hörbuchqualität
- ➕ Sonderaufgaben in den Kämpfen sowie Nebenquests lockern das Gameplay ordentlich auf.
- ➕ Dialoge lassen Entscheidungen zu, die sich auf den Spielverlauf auswirken.
- ➕ Die Kämpfe spielen sich flott und lassen sich taktisch pausieren.
- ➖ Abseits der Kämpfe gibt es zu wenig tiefer gehende Rollenspielinhalte.
- ➖ Umständliches Inventar- und Gruppenmanagement
- ➖ Skills und Charaktere enthalten Balancing-Schwächen.
- ➖ Als Kenner des Buches vermisst man einige Abschnitte der Reise.
- ➖ Nur ein Ausrüstungs-Item pro Held

WERTUNG 74

Die Charaktere in *Silence* (v.l.n.r.): Samuel, Janus, Renie, Kyra, Noah/Sadwick und die knuddelige Raupe Spot.

AUF HEFT-DVD
Video zum Spiel

Von: Stefan Weiß

Mit märchenhaft schöner Inszenierung, aber auch mit bewusster Abkehr von Genrestandards schlägt Daedalic einen neuen Adventure-Kurs ein.

Silence

Genre: Adventure
Entwickler: Daedalic Entertainment
Publisher: Dadalic Entertainment
Erscheinungsdatum: 15. November 2016
Preis: ca. € 30,- (digital), ca. ca. € 35,- (boxed)
USK: ab 12 Jahren

Es hat schon seinen Grund, warum der Untertitel *The Whispered World 2* aus *Silence* verschwunden ist. Daedalic Entertainment bricht in *Silence* konsequent mit seiner bisherigen, rätsellastigen Adventure-Kultur.

Bildschöne Spielwelt

Silence setzt auf komplett in 3D erstellte und animierte Figuren sowie Objekte. Das Ergebnis ist ein plastisch wirkendes Erscheinungsbild, so wie in aufwendigen Animationsfilmen unserer Tage. Die Figuren agieren auf in mehreren Ebenen angeordneten 2D-Bühnen, die immer noch von Hand gezeichnet sind. Hinzu gesellt sich eine traumhafte Beleuchtung. Die 3D-2D-Mischung lässt Kameraschwenks sowie -Zooms zu und Zwischensequenzen gehen nahtlos ins Spielgeschehen über, was zu einem regelrecht cineastischen Erlebnis führt. *Silence* wirkt dadurch insgesamt über weite Strecken wie ein interaktiver Film. Unterstrichen wird das Ganze von einem hervorragenden Soundtrack mit gefühlvollen, melancholischen Stücken.

Ernste Erzählung

Auch ohne seinen Untertitel ist *Silence* thematisch der Nachfolger von *The Whispered World*. Zum einen spielt die Handlung wieder in der aus dem Vorgänger bekannten „Geflüsterten Welt“, der märchenhaften Traum- und Übergangszone zwischen Leben und Tod. Zum anderen gibt es ein Wiedersehen mit Sadwick, Spot und anderen bekannten Figuren.

Der Einstieg beginnt diesmal in der realen Welt. In einem nicht näher bezeichneten Ort werden der sechzehnjährige Noah und seine Schwester Renie Opfer eines plötzlichen Luftangriffs in einem unbekannten Krieg. Nur mit knapper Not schaffen die beiden Waisen es in den Schutz eines Bunkers. Der Auftakt ist packend inszeniert, aber



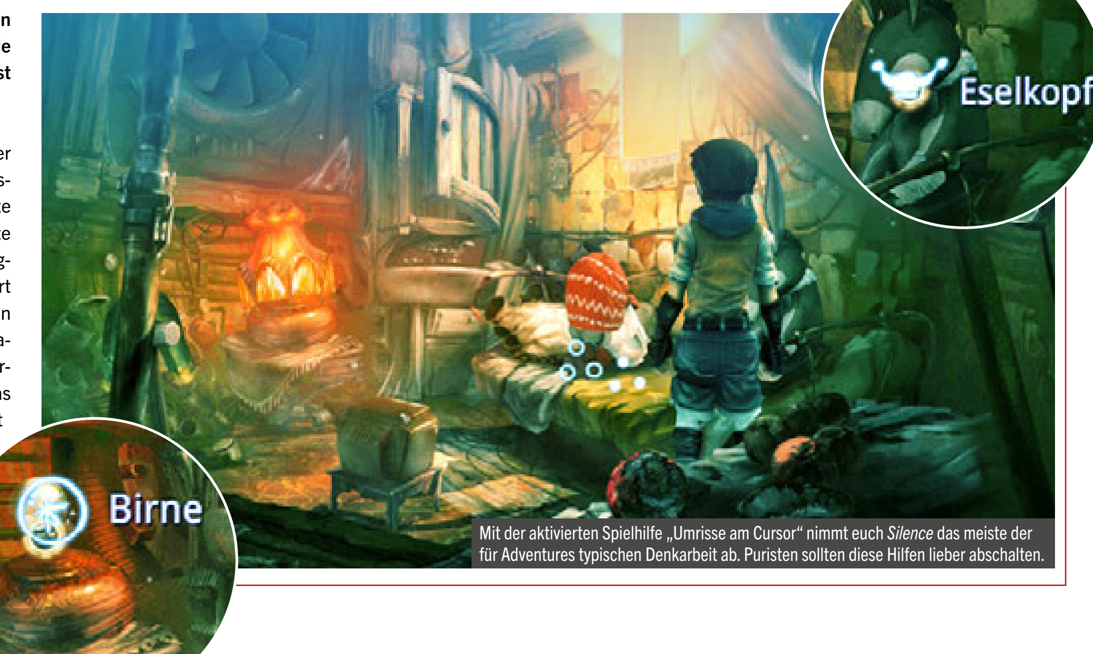
Bewegliche Objekte manipuliert ihr mithilfe der Maus oder des linken Analogsticks eures Gamepads.


Die Stadt Kalimar in *Silence* ist von den finsteren Sucher-Kreaturen beherrscht. In einigen Situationen im Spiel können sie für ein Game Over sorgen.

AUF WUNSCH (ZU) LEICHT GEMACHT: DAS INTERFACE IN *SILENCE*

Wer mit den Standardoptionen in *Silence* spielt, braucht kaum mehr die Gehirnzellen anzustrengen. Das lässt sich zum Glück mehrstufig anpassen.

Bei den Spielhilfen finden sich vier Einträge, die sich jeweils ein- und ausschalten lassen. Die jeweiligen Effekte im Spiel seht ihr, wenn ihr die Leertaste beziehungsweise den linken Analogstick drückt. Wenn alle Hilfen aktiviert sind, bekommt ihr Tipps zur aktuellen Rätselsituation angezeigt, Objektnamen werden eingeblendet und Interaktionssymbole verraten euch, was euch bei einem ausgewählten Hotspot erwartet. Mit aktiviertem Cursor-Umriss zeigt euch *Silence* sogar, wo ihr euer derzeitiges Interaktionsobjekt letztlich einsetzen müsst.



Mit der aktivierten Spielhilfe „Umrisse am Cursor" nimmt euch *Silence* das meiste der für Adventures typischen Denkarbeit ab. Puristen sollten diese Hilfen lieber abschalten.

auch recht unvermittelt. Um die verängstigte Renie zu trösten, erzählt Noah seiner Schwester die Geschichte von Sadwick und dessen Abenteuer in *The Whispered World*. Dadurch schlagen die Entwickler die erzählerische Brücke zum Vorgänger. Wie nun die beiden Geschwister in die Traumwelt Silence gelangen, wollen wir nicht verraten, doch es führt dazu, dass sich Noah auf die Suche nach seiner Schwester begibt, um gemeinsam mit ihr wieder in die reale Welt zu finden.

Tolle Sprecher, gute Regie

Noah, der im Verlauf immer mehr die Rolle des traurigen Clowns Sadwick verkörpert, ist zwar sehr gut, aber nicht ganz so grandios vertont wie sein 2D-Vorgänger. So vermissen wir bei ihm auf Dauer schon die teils sehr selbstironischen und selbstzweifelnden Passagen, über die sich im Vorgänger so herrlich schmunzeln ließ. Manchmal keimt das zwar auf, aber es gibt auch einige platt und zu aufgesetzt wirkende Gags sowie unpassende Schimpfwörter. Unser großes Lob geht an die kindliche Synchronsprecherin Lotti Holsten, die Renie bis zur letzten Szene glaubhaft rüberbringt. Mal naiv unbekümmert, mal herzzerreißend traurig, mal heldenhaft mutig oder wenn sie das trotzige Mädchen heraushängen lässt – ihre Dialoge sind gefühlvoll und toll inszeniert.

Knuddelfaktor Nummer eins im Spiel ist aber zweifellos wieder die kleine Superraupe Spot. Riesige Kulleraugen, ein knuffiges Aussehen und herzerwärmende Quietschtöne, die für Freude, Angst, Zustimmung oder Ablehnung stehen, je nach Situation einfach nur passend und spaßig.

Abgespeckte Dialoge

Die Unterhaltungen fallen reduzierter aus als für Adventures üblich. Oft bekommt ihr es mit Entscheidungszweizeilern im Telltale-Format zu tun. Doch anders als bei *The Walking Dead* und Co. lesen sich die Entscheidungen in *Silence* lediglich als solche und haben keine Auswirkung auf den weiteren Spielverlauf. Nur im letzten Abschnitt des Spiels gibt es echte Folgen, je nachdem, wie ihr euch entscheidet. Das mündet dann auch in unterschiedliche Endsequenzen.

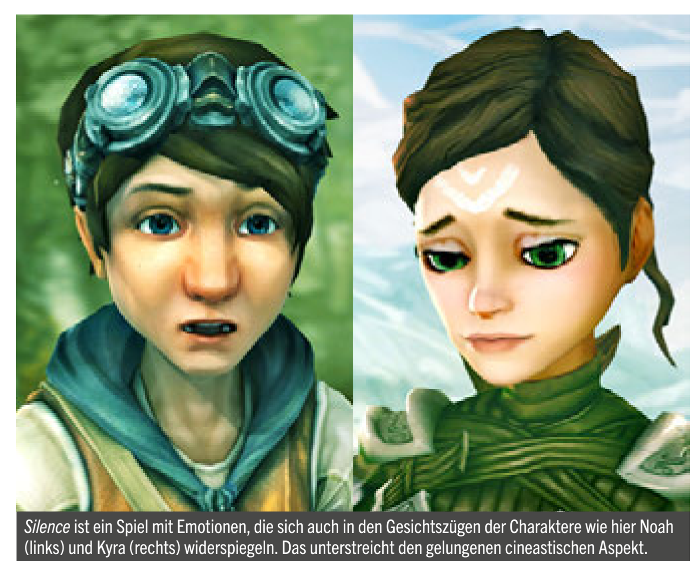
Grundsätzlich lässt sich das Adventure-Märchen leicht konsumieren, gepaart mit der cineastischen Inszenierung unterstreicht sie Daedalics Absicht, den Fokus auf Hauptstory und Figuren zu legen. Das gelingt zwar insgesamt sehr gut, lässt aber auch einige liebgewonnene Nuancen solcher Spiele auf der Strecke verdursten.

So verkommen etwa ab der zweiten Spielhälfte die Nebenfiguren Samuel und Janus förmlich zu Statisten. Kyra ist zwar noch etwas mehr in die Story verstrickt, bleibt aber unserer Meinung nach weit hinter ihren Möglichkeiten zurück. Gerade die Beziehungen zwischen den einzelnen Figuren hätte so viel Potenzial für mehr Tiefgang gehabt, der leider nicht existiert.

Kopfnussverzicht

Die Rätsel stehen ausschließlich unter dem Unterhaltungsstern „Casual". So gibt's weder ein Inventar noch haufenweise Items, die man länger bei sich trägt, um sie an geeigneter Stelle einzusetzen. Klassische Hotspots sind vorhanden, doch sind es a) etwas weniger, als von Daedalic gewohnt, und b) dienen nur die wenigsten davon dazu, die jeweils anstehenden Rätsel zu lösen.


Die 3D-Technik kommt besonders gut bei Locations wie der Leuchtturmspitze zur Geltung.


Silence ist ein Spiel mit Emotionen, die sich auch in den Gesichtszügen der Charaktere wie hier Noah (links) und Kyra (rechts) widerspiegeln. Das unterstreicht den gelungenen cineastischen Aspekt.



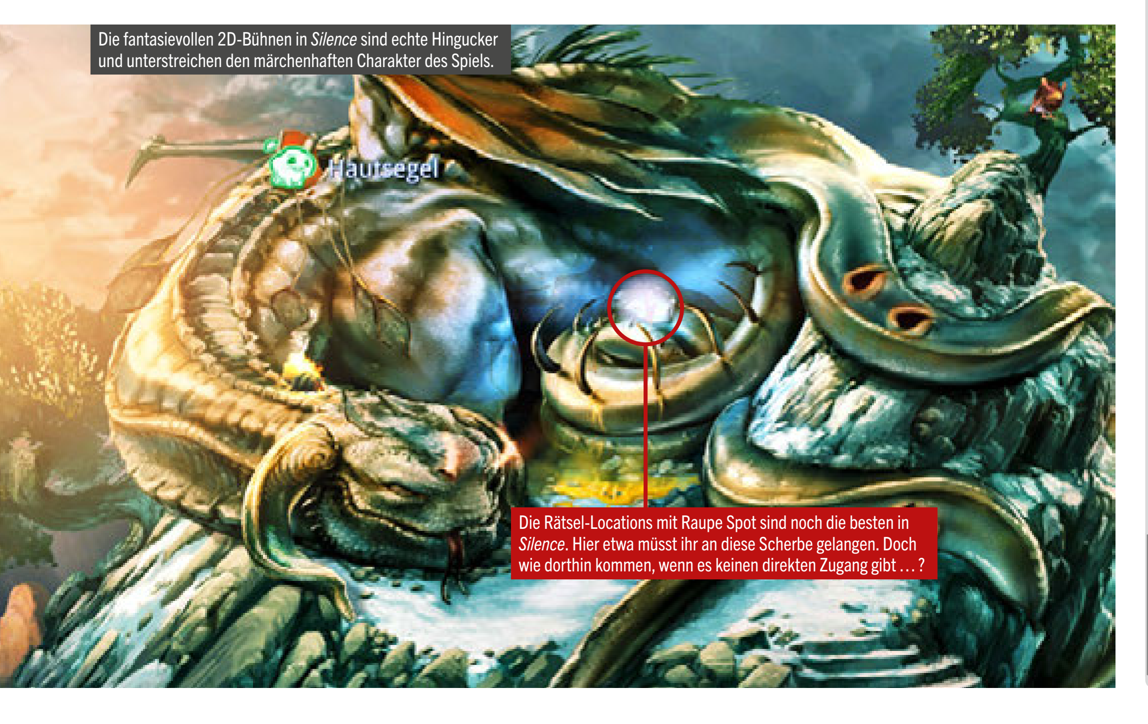
Die Szenen mit Spot sind einfach herrlich unterhaltsam. Seine Verwandlungsfähigkeit führt immer wieder zu skurrilen Situationen. Wenn es nach uns ginge, könnte Daedalic Entertainment ja mal über einen Spot-Spin-off nachdenken. Potenzial für ein eigenes Spiel hätte die Superraupe allemal.

Neu dazugekommen sind einige Geschicklichkeitseinlagen. So gilt es beispielsweise, mit Noah auf einem Globus oder wackeligen Stein zu balancieren. Dies geschieht, indem ihr mit einer passenden Maus- oder Analog-Stick-Bewegung des Gamepads ein Ring-Icon in Waage haltet, bis sich die Anzeige gefüllt hat. An anderer Stelle müsst ihr Objekte wie etwa Betonbrocken, Wurzeln, Steine etc. durch simple Richtungsbewegungen manipulieren. Dies geschieht wahlweise mit Gamepad oder Maus, wobei sich letztere hier und da im Test als etwas zu träge entpuppte. Generell scheint *Silence* mehr auf den Einsatz der Gamepad-Steuerung ausgelegt zu sein, was auch weitgehend gut funktioniert. Doof ist allerdings, dass mit dem Gamepad bei gedrückter Hotspot-Anzeige kein Cursor sichtbar ist.

Spielspaßverderber

Ladezeiten mit schwarzem Bildschirm – anfangs fielen sie uns gar nicht auf, doch mit zunehmender Spieldauer sägten sie am Nervenkostüm. Bei jedem Bildschirm- oder Charakterwechsel treten sie auf, dauern zwischen acht bis fünfzehn und manchmal mehr Sekunden. Gerade wenn man ab der zweiten Spielhälfte vermehrt zwischen den Hauptfiguren wechselt, um sich mit ihnen in einigen Rätseln zu ergänzen, dann torpediert die ständige Laderei den von den Entwicklern doch so sehr gewünschten „cineastischen Spielflow“.

Die zweite „Nervensäge“ im Spiel stellt für uns die Art und Weise dar, wie die Entwickler den Wechsel zwischen den Figuren gelöst haben. Im Verlauf von *Silence* ist es zwingend notwendig, öfter mal zwischen Renie, Spot und Noah/Sadwick zu wechseln. Doch anstatt das einfach über einen Hotkey oder einen Klick auf ein Charakterporträt zu lösen, müsst ihr immer mit einem speziellen Tier interagieren – dem Botenvogel Horus. Selbst das wäre ja noch zu verzeihen, wenn Horus stets verfügbar wäre. Aber nein, das Flügeltierchen hockt nur an ausgewählten Locations und wartet dort auf uns. So kann es dann schon mal vorkommen, dass man wiederholt zwei oder drei Bildschirme wechseln muss, tja und dann sind wir eben wieder bei den lästigen Ladezeiten angelangt. Und wer vor Entscheidungsfragen, bei Dialogen oder bei seinen Lieblingsszenen gerne manuell abspeichern möchte, muss bei *Silence* diesbezüglich Abstriche machen. Für jeden der drei verfügbaren Spiel-Slots steht nur eine jeweils automatische Speicherfunktion zur Verfügung. Wer beispielsweise zwei unterschiedliche Endsequenzen sehen will, muss *Silence* zwangsläufig auch zweimal komplett durchspielen. Eine Möglichkeit, einzelne Kapitel oder gar Szenen auszuwählen, gibt es leider nicht. Echt schade! ❑



Die fantasievollen 2D-Bühnen in *Silence* sind echte Hingucker und unterstreichen den märchenhaften Charakter des Spiels.

Die Rätsel-Locations mit Raupe Spot sind noch die besten in *Silence*. Hier etwa müsst ihr an diese Scherbe gelangen. Doch wie dorthin kommen, wenn es keinen direkten Zugang gibt ... ?

MEINE MEINUNG

Stefan Weiß



„Kurzweilige Märchenstunde im Casual-Format“

Mehr Fokus auf Story und Charaktere, weniger „Kopflastigkeit“, mehr „Casual-Zugang“, das war das Ziel für *Silence*, was auch zutrifft. Ich habe mit Renie geweint, mit Spot gelacht, mit Noah mitgefühlt und die Zeit verging wahrlich wie im Flug. Doch in puncto Gameplay fehlt mir einfach zu viel. So vermisse ich schlicht und ergreifend die für das Genre typischen, knackigen Rätsel, in einem Adventure darf es in der Birne ruhig auch mal rauchen dürfen! Ich sehne mich nach mehr Dialog-Nebentätigkeit, um mehr über die Charaktere und Geschichten zu erfahren. Gerade das Gespann Kyra-Noah – da wäre so viel mehr drin gewesen. Und was hat es mit dem Krieg auf sich, dem Noah und Renie entflohen, was sind die Motive der falschen Königin in *Silence*? Was ist mit Janus und Samuel – von denen erfährt man überhaupt nichts und wer zum Henker ist für den umständlichen Charakterwechsel und die lästigen Ladezeiten verantwortlich?

PRO UND CONTRA

- ➕ Grafisch wunderschön inszenierte Locations mit toller Beleuchtung
- ➕ Herzerwärmende Hauptfiguren und märchenhafte Geschichte
- ➕ Cineastische Adventure-Erfahrung, untermalt von toller Musik
- ➕ Gelungene deutsche Vertonung
- ➕ Schmunzelgarantie dank der knuddeligen Superraupe Spot
- ➕ Einsteigerfreundliche Optionen, mehrstufige Spielhilfen
- ➖ Zahlreiche Ladezeiten torpedieren den Spielflow
- ➖ Ungewöhnlich kurze Spielzeit
- ➖ Keine Rätselkopfnüsse
- ➖ Zu wenig Charaktertiefe, insbesondere bei den Nebenfiguren
- ➖ Umständlicher Charakterwechsel
- ➖ Nur ein Spielstand pro Session
- ➖ Kaum vorhandene Side-Dialoge und nur wenige Entscheidungen



Von: Felix Schütz

Das Warten hat sich gelohnt: Im herrlich gepixelten *Owlboy* stecken neun Jahre Arbeit!

Genre: 2D-Actionspiel / Plattformer
Entwickler: D-Pad Studio
Publisher: D-Pad Studio
Erscheinungsdatum: 1. November 2016
Preis: ca. € 23,-
USK: nicht geprüft



Otus trägt Geddy durch die Lüfte. Wie in einem Twinstick-Shooter ballern wir mit dem Soldaten frei in alle Richtungen.



Spannende Momente wie die Verfolgungsjagd durch den Riesenfrosch lockern das Abenteuer regelmäßig auf.



Per Schrotflinte fackeln wir Hindernisse ab. Leider gibt es nur wenige Waffen und Fähigkeiten.

Owlboy

Gut Spiel will Weile haben: Schon seit 2007 geistert der Name *Owlboy* durch die Indie-Szene! Einen wunderschönen 2D-Plattformer hatte D-Pad Studio damals angekündigt, der prächtige 16-Bit-Retro-Optik mit modernem Gamedesign und dichter Story verbinden würde. Nun, neun Jahre später, sind die Entwickler endlich fertig – und sie dürfen zufrieden sein! *Owlboy* ist zwar kein Jahrhundertwerk geworden, erfüllt aber mühelos die hohen Erwartungen.

Das schwere Los des Eulenkindes

D-Pad Studio besteht zwar nur aus fünf Entwicklern, doch das merkt man dem Spiel kaum an: Mit seinen hinreißend gepixelten Hintergründen, seinem liebevollem Charakterdesign und seinem hochwertigen Soundtrack ist *Owlboy* ein ausgesprochen schönes, stimmungsvolles Spiel geworden! Obendrein erzählt es eine ordentliche Story mit einigen überraschenden Wendungen. Die Geschichte spielt in einem zerklüfteten Land, das hoch in den Wolken schwebt. Dort lernen wir Otus kennen, einen tapferen Eulenjungen, der zwar stumm ist, dafür aber eine praktische Fähigkeit besitzt: Er kann dank seiner Flügel unbegrenzt fliegen und so die vertikale Spielwelt frei erkunden! Trotzdem ist Otus alles andere als glücklich: Erst scheitert er an den Erwartungen seines strengen Mentors, dann wird sein Dorf auch noch von brutalen Piraten überfallen. Während Otus versucht, die Sache wieder in Ordnung zu bringen und sich zu beweisen, wächst uns der kleine Junge schnell ans Herz. Das gelingt auch dank seiner drei Freunde, die wir im Spielverlauf treffen. Etwa den Soldaten Geddy, der Otus nach Leibeskräften beisteht. Schon allein durch seine sorgfältig geschriebenen Figuren und die in Textform präsentierten Dialoge hebt sich *Owlboy* wohltuend von klassischen Plattformern ab.

Freunde im Gepäck

Owlboy mag also vieles sein, doch eines ist es nicht: ein Metroidvania. Deren prägendstes Merkmal ist nämlich eine offene Spielstruktur, in der unser Held stetig neue Fähigkeiten und Ausrüstung sammelt, um neue Bereiche zu erschließen und Secrets zu entdecken. Und eben das tut man praktisch nie in Owlboy, es spielt sich ganz anders als ein *Ori and the Blind Forest* oder *Legend of Zelda*. In *Owlboy* schreibt uns die Story vielmehr ein klares Ziel vor, das wir dann ganz ohne nützliche Ingame-Karte selbst suchen müssen. Damit das nicht zu umständlich gerät, ist die Spielwelt recht linear aufgebaut, nur nach größeren „Dungeons" kehren wir in ein offeneres Freiluftareal zurück.

Da Otus keine neuen Fähigkeiten lernt und er außer einer Wirbelattacke und einer schnellen Ausweichrolle auch im Kampf völlig wehrlos ist, kommen ihm seine drei Freunde zur Hilfe. Die können wir nämlich per Tastendruck aufheben und so mit ihnen durch die Gegend fliegen. Geddy besitzt beispielsweise eine Knarre, die Gegner halbautomatisch anvisiert; damit bestreiten wir die meisten Gefechte. Nun wäre es aber viel zu umständlich, die drei Kumpels immer wieder neu aufheben zu müssen. Darum teleportieren wir sie einfach per Tastendruck direkt in Otus' Hände – das geht blitzschnell, als würde man eine Waffe wechseln. Dieser Trick ist sowohl in den Kämpfen als auch beim Erkunden bitter nötig, denn die Fähigkeiten unserer Mitstreiter brauchen wir oft: Einer kann etwa mit seiner Schrotflinte brennbare Hindernisse abfackeln und schwere Schalter beschweren, der andere hilft uns mit seinem Seilwerfer dabei, an eigentlich unüberwindbaren Hindernissen vorbeizukommen.

Abwechslung und Überraschungen

Obwohl Otus zwar auch ganz klassisch laufen und springen kann, verbringen wir fast das gesamte Abenteuer mit ihm in der Luft. Das macht herkömmliche Jump&Run-Aufgaben weitgehend überflüssig und lässt das Gameplay anfangs sogar recht fad erscheinen – nur rumzufliegen und ein bisschen auf Gegner zu ballern, wäre eben nicht genug, um die knapp achtstündige Spielzeit zu füllen! Darum haben die Entwickler für reichlich Abwechslung gesorgt: Otus' Abenteuer führt uns in Dornenwälder, verschneite Höhlen, stockfinstere Grotten, Lavatempel und einiges mehr, die oft eigene kleine Spielmechaniken mitbringen. In einem Eulentempel sollen wir beispielsweise kleine Regenwolken an Hindernissen vorbeizerren, nur um sie über Schalterbecken auszuquetschen, die mit Wasser gefüllt werden müssen. Zwei



Die meisten Bossfights sind gut designt und fair. Erst im letzten Drittel geraten manche Kämpfe unerwartet knifflig.

Die vielen Dialoge sind gut geschrieben und liegen nur als englische Texte vor. Sprachausgabe gibt es nicht.

In einer von mehreren langen Schleichpassagen muss Otus sich vor den Blicken der Luftpiraten verbergen.

Abschnitte stechen aber besonders heraus, in denen Otus es mit den Luftpiraten zu tun bekommt: Gegen die hat der Eulenjunge nämlich keine Chance, er muss daher in Deckung bleiben und sich an Suchscheinwerfern und patrouillierenden Wachen vorbeischleichen. Diese streng linearen Stealth-Abschnitte sind in der Regel nicht schwer und fallen ein bisschen zu lang aus, sorgen aber trotzdem für willkommene Tempowechsel und Spannung.

Hin und wieder überrascht das Spiel auch mit dramatischen Actioneinlagen und Reaktionstests. So müssen wir etwa vor einer gigantischen Roboterkröte flüchten oder einem Piratengeschütz ausweichen und hinter schwebenden Trümmern Schutz suchen. Einmal sind wir sogar gezwungen, auf einer riesigen mechanischen Feuerschlange wild durch einen einstürzenden Tunnel zu rasen – das spielt sich zwar nicht sonderlich präzise, erfüllt aber als dramaturgischer Levelabschluss seinen Zweck. Die abwechlungsreichen Schauplätze und unerwarteten Ereignisse gepaart mit vielen gelungenen Dialogszenen sorgen dafür, dass sich *Owlboy* trotz seiner 2D-Aufmachung nicht wie ein typischer Sidescroller anfühlt – eher wie ein cineastisches Action-Abenteuer im nostalgischen Pixelkleid. Und das ist kein Nachteil, sondern ein Alleinstellungsmerkmal!

Schwächen im Detail

Als Summe seiner Teile ist *Owlboy* also ein starkes Abenteuer, das in Erinnerung bleibt. Betrachtet man seine Bausteine jedoch für sich genommen, zeigt es auch klare Schwächen. Die Steuerung reagiert beispielsweise auch mit einem Gamepad nicht so präzise, wie man es von einem modernen 2D-Actionspiel erwarten kann. Hin und wieder nerven auch doppelte Tastenbelegungen, etwa wenn man mal wieder einen Begleiter aufhebt, anstatt wie geplant ein Stück Heilgemüse aus dem Boden zu rupfen oder einen Schalter zu drücken. Auch die Standardkämpfe verlieren schnell ihren Reiz: Das Geballer im Stil eines Twin-Stick-Shooters bleibt bis zum Spielende gleich – mehr Waffen und sinnvolle Upgrades hätten dem Spielablauf daher gut getan. Außerdem haben uns die meisten Gegner nur wenig entgegenzusetzen, *Owlboy* fühlt sich über weite Strecken etwas zu leicht an.

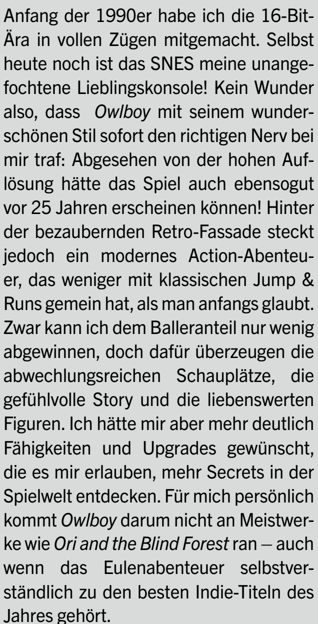
Immerhin: Die meisten Bosskämpfe sind gut designt und spannend. Doch in der zweiten Spielhälfte fallen manche Gefechte gegen dicke Brocken auch unerwartet knifflig aus. Gegen Ende warten außerdem ein unnötig bestrafender Schleichabschnitt und eine kleine, aber nervige Sprungeinlage, die mit schlecht gesetzten Checkpoints für Anflüge von Frust sorgt. Hier stimmt die Balance einfach nicht, da sich das übrige Spiel klar an Genre-Neulinge richtet.

Wo *Owlboy* aber wirklich schwächelt, sind seine Nebenziele: Abseits der Hauptstory haben wir kaum Anlass, die Welt zu erkunden und Geheimnisse zu entdecken! Es gibt zwar ein dreiteiliges Story-Secret und auch mehrere Schatztruhen aufzustöbern, doch vor allem letztere enttäuschen – die Kisten enthalten nämlich nur Geld, das wir bei einem Händler eintauschen. Dafür erhalten wir drei wichtige Upgrades, die Otus' Lebenspunktleiste wachsen lassen, außerdem jeweils eine Verbesserung für Gewehr und Schrotflinte sowie ein paar spielerisch sinnlose Hüte – das ist zu wenig, um Entdeckernaturen zu begeistern. Wer aber einfach nur eine schöne Geschichte, liebenswerte Figuren und prachtvolle Pixelgrafik im 16-Bit-Stil erleben möchte, ist mit *Owlboy* prima beraten!

Owlboy ist derzeit nur als englischsprachiger Download über Steam, GOG und Humble Store erhältlich. Tipp: Für knapp 28 Euro gibt's das Spiel auch als Bundle mit dem sehr guten Soundtrack! ❑

MEINE MEINUNG

Felix Schütz



„Bildschöne Pixelei mit tollem Design und viel Gefühl."

Anfang der 1990er habe ich die 16-Bit-Ära in vollen Zügen mitgemacht. Selbst heute noch ist das SNES meine unangefochtene Lieblingskonsole! Kein Wunder also, dass *Owlboy* mit seinem wunderschönen Stil sofort den richtigen Nerv bei mir traf: Abgesehen von der hohen Auflösung hätte das Spiel auch ebensogut vor 25 Jahren erscheinen können! Hinter der bezaubernden Retro-Fassade steckt jedoch ein modernes Action-Abenteuer, das weniger mit klassischen Jump & Runs gemein hat, als man anfangs glaubt. Zwar kann ich dem Balleranteil nur wenig abgewinnen, doch dafür überzeugen die abwechlungsreichen Schauplätze, die gefühlvolle Story und die liebenswerten Figuren. Ich hätte mir aber mehr deutlich Fähigkeiten und Upgrades gewünscht, die es mir erlauben, mehr Secrets in der Spielwelt entdecken. Für mich persönlich kommt *Owlboy* darum nicht an Meistwerke wie *Ori and the Blind Forest* ran – auch wenn das Eulenabenteuer selbstverständlich zu den besten Indie-Titeln des Jahres gehört.

PRO UND CONTRA

- ➕ Wunderschön gepixelte Retro-Optik
- ➕ Liebenswerte Charaktere
- ➕ Solide Geschichte mit einigen interessanten Wendungen
- ➕ Durchweg gelungenes Design der Hintergründe und Figuren
- ➕ Guter, stimmungsvoller Soundtrack
- ➕ Abwechslungsreiche Umgebungen und gelungene Überraschungen im Spieldesign (z. B. Schleichpassagen)
- ➖ Action im Twinstick-Shooter-Stil verliert schnell an Reiz
- ➖ Sehr wenige Waffen und Upgrades
- ➖ Wenig Erkundungsanreize abseits der Hauptsory; kaum Secrets
- ➖ Ein paar nervige Spielabschnitte/ Bosskämpfe im letzten Spieldrittel nagen am Balancing
- ➖ Automatische Checkpoints sind nicht immer ideal gesetzt





699,–

ASUS PG278QR

- LED-Monitor • 68,47 cm (27") Bilddiagonale • 2.560x1.440 Pixel
- 1 ms Reaktionszeit (GtG) • Kontrast: 1.000:1 (dynamisch) • Energieeffizienz: C
- 144 Hz • Helligkeit: 350 cd/m² • höhenverstellbar • Pivot
- 3D Ready • G-Sync • 1x DisplayPort 1.2, 2+1x USB 3.0

V6LO3301



719,–

Gainward GeForce GTX 1080 Phoenix Golden Sample

- Grafikkarte • NVIDIA GeForce GTX 1080
- 1708 MHz Chiptakt (Boost: 1847 MHz)
- 8 GB GDDR5X-RAM (10,0 GHz)
- 2560 Shadereinheiten • DirectX 12, OpenGL 4.5
- 3x DisplayPort, 1x HDMI, 1x DVI • PCIe 3.0 x16

JFXW0C02



269,–

Sapphire Radeon RX 480 NITRO+

- Grafikkarte • AMD Radeon RX 480
- 1276 MHz Chiptakt (Boost)
- 8 GB GDDR5-RAM (8,0 GHz)
- 2304 Shadereinheiten • DirectX 12, OpenGL 4.5
- 2x DisplayPort, 2x HDMI, 1x DVI-D • PCIe 3.0 x16

JFXS0D0B





179,90

GIGABYTE GeForce GTX 1050 Ti G1 Gaming 4G

- Grafikkarte • NVIDIA GeForce GTX 1050 Ti
- 1392 MHz Chiptakt (Boost: 1506 MHz)
- 4 GB GDDR5-RAM (7,0 GHz)
- 768 Shadereinheiten • DirectX 12, OpenGL 4.5
- 1x DisplayPort, 3x HDMI, 1x DVI • PCIe 3.0 x16

JEXY0C00

crucial



119,90

Crucial MX300 525 GB

- Solid-State-Drive • CT525MX300SSD1
- 525 GB Kapazität • 530 MB/s lesen
- 510 MB/s schreiben
- 92.000 IOPS lesen • 83.000 IOPS schreiben
- SATA 6Gb/s • 2,5"-Bauform

IMKMCS0



144,90

HGST Deskstar® NAS 4 TB

- 3,5"-Festplatte • H3IKNAS40003272SE
- 4 TB Kapazität • 64 MB Cache
- 7.200 U/min
- SATA 6Gb/s

AHBI07

alphacool

139,90

Alphacool Eisbaer 360 CPU

- CPU-Komplettwasserkühung • vorbefüllt
- für Sockel 1150,1151, 1155, 1156, 1366, 2011, 775, 604, 771, G34, 939, AM2, AM3, FM1, FM2
- individuell erweiterbar

HXLNA013

COOLER MASTER Make It Yours.



109,90

Cooler Master MasterLiquid Pro 240

- CPU-Komplettwasserkühung • für Sockel 2011-v3, 2011, 1151, 1150, 1155, 1156, 1366, 775, AM3+, AM3, AM2+, AM2, FM2+, FM2, FM1
- FlowOP-Technologie • blaue LED-Beleuchtung
- 2x 120-mm-Lüfter mit PWM-Anschluss

HXLM63

noctua DESIGNED IN AUSTRIA



89,90

Noctua NH-D15

- CPU-Kühler • für Sockel 2011, 2011-3 (Square ILM), 1156, 1155, 1151, 1150, AM2, AM2+, AM3, AM3+, FM1, FM2, FM2+
- Abmessungen: 150x165x161 mm
- 12 Heatpipe-Verbindungen
- 2x 140-mm-Lüfter mit PWM-Anschluss

HXLU26



214,90

be quiet! DARK BASE PRO 900

- Big-Tower • Einbauschächte extern: 2x 5,25"
- Einbauschächte intern: 7x 3,5", 15x 2,5"
- inkl. drei Lüfter • Front: 2x USB 3.0, 2x USB 2.0
- Window-Kit • für Mainboard bis E-ATX-Bauform

TQXV2024



84,90

Fractal Design Define C

- Midi-Tower
- Einbauschächte intern: 2x 3,5" oder 2,5", 3x 2,5"
- inkl. zwei Lüfter • Front: 2x USB 3.0, 2x Audio
- für Mainboard bis ATX-Bauform

TQXHF021

ENERMAX POWER. INNOVATION. DESIGN.

119,90

Enermax Platimax D.F. 600W

- PC-Netzteil • 600 Watt Dauerleistung
- Effizienz bis zu 93% • 15x Laufwerksanschlüsse
- 4x PCIe-Stromanschlüsse • Kabel-Management
- 1x 139-mm-Lüfter
- ATX 2.03, ATX12V 2.0, EPS, ATX12V 2.4

TN6XM1

CORSAIR



99,90

Corsair RM650X 650W

- PC-Netzteil • 650 Watt Dauerleistung
- hohe Effizienz • 15x Laufwerksanschlüsse
- 4x PCIe-Stromanschlüsse • Kabel-Management
- 1x 135-mm-Lüfter • ATX 2.03, EPS, EPS12V 2.92, ATX12V 2.3, ATX12V 2.4

TN6V6R02









1.899,-

ASUS G752VY-GC261T

- 43,9 cm (17,3") • LED TFT (1.920 x 1.080)
- Intel® Core™ i7-6700HQ Prozessor (2,6 GHz)
- 8 GB DDR4-RAM • 256 GB SSD, 1.000 GB SATA
- NVIDIA GeForce® GTX 980M 4 GB VRAM
- USB 3.0, BT 4.0 • Windows® 10 64-bit (OEM)

PL8A8A

1.699,-

ASUS G752VT-GC104T

- 43,9 cm (17,3") • LED TFT (1920 x 1080)
- Intel® Core™ i7-6700HQ Prozessor (2,60 GHz)
- 8 GB DDR4-RAM • 256 GB SSD, 1000 GB SATA
- NVIDIA GeForce GTX 970M 3 GB VRAM
- USB 3.0, BT 4.0 • Windows® 10 64-bit (OEM)

PL8A88



Schneller als alles Dagewesene

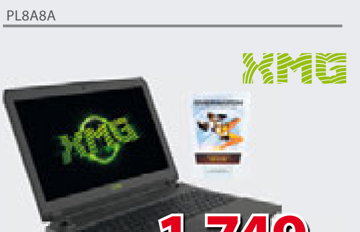
Das 60GHz-WLAN definiert Heimentertainment neu.

299,-

TP-Link AD7200-Multi-Band-WLAN-Router

- Arbeitet nach dem neuesten WLAN-Standard 802.11ad
- WLAN-Geschwindigkeit: 7200 Mbit/s , bis zu 800 Mbit/s auf 2,4GHz, 1733 Mbit/s auf 5GHz plus 4600 Mbit/s auf dem neuen 60GHz-Band
- Die Multi-Band-Technik erstellt drei separate WLANs, wodurch Sie noch mehr Geräte verbinden können, ohne Performance zu verlieren

O1SK8G




1.749,-

XMG P507 (10503950)

- 39,6 cm (15,6") • Full HD IPS Display (1920 x 1080)
- Intel® Core i7-6700HQ Prozessor (2,60 GHz)
- 16 GB DDR4-RAM • 1000 GB SATA HDD
- 275 GB SSD M.2 Crucial MX300
- NVIDIA GeForce GTX 1060 6 GB VRAM
- Windows 10 Home 64-Bit • inkl. Overwatch-Key

PL6X1L

719,-

Lenovo IdeaPad 300-17ISK

- 43,9 cm (17,3") • LED TFT, (1600 x 900)
- Intel® Core™ i7-6500U Prozessor (2,50 GHz)
- 4 GB DDR3L-RAM • 1000 GB SATA
- AMD Radeon R5 M330 1 GB VRAM
- USB 3.0, BT 4.0 • Windows® 10 Home (OEM)

PL8I1L



1.649,-

ASUS G20CB-DE007T

- PC-System • Intel® Core™ i7-6700 (3,4 GHz)
- NVIDIA GeForce GTX 980 • 8 GB DDR4-RAM
- 256-GB-SSD, 2.000-GB-SATA • DVD-Brenner
- Gigabit-LAN • 10 Home 64-Bit (OEM)

S6IA3I



149,90

AOC G2460VQ6

- LED-Monitor, TN-Panel • 61 cm (24") Diagonale
- 1.920x1.080 Pixel • 1 ms Reaktionszeit (GtG)
- Kontrast: 80.000.000:1 (dyn.) • Energieeffizienz: B
- Neigbarer Standfuß • AMD FreeSync
- 1x HDMI (HDCP), 1x VGA, 1x DisplayPort, Audio

V5LM5503




199,99

Roccat Sova Mechanisches Gaming Lapboard

- mechanisches Gaming Lapboard
- austauschbare Komponenten
- Mauspad (275 mm × 240 mm)
- Easy-Shift[+] mit 28-Tasten-EasyZone
- Tastaturbeleuchtung - Roccat Blau, mit sechs Helligkeitsstufen

NTZR9D



74,99

Roccat Kone XTD
Max Customization Gaming Mouse

- 8.200 dpi • 8 frei belegbare Tasten • Scrollrad
- 41 echte DPI Einstellungen • Omron®-Switches
- 72 MHz Turbo Core V2 32-bit MCU
- 576 KB Memory • USB

NMZR9A01



399,-

Huawei Honor 8

- Standards: 3G/UMTS, 4G/LTE, HSPA+
- 12.0-Megapixel-Dual-Kamera (Rückseite)
- microSD-Slot (max. 128 GB) • 13,2-cm-Display
- WLAN b/g/n/ac, Bluetooth 4.2
- micro-USB-Typ-C, 3,5-mm-Kopfhörer-Buchse

OCBCN8



159,90

Samsung GALAXY Xcover 3

- (SM-G389F) • Standards: GSM (850/900/1.800/1.900 MHz), HSPA+, LTE
- 5.0-Megapixel-Kamera (Rückseite)
- 2.0-Megapixel-Kamera (Front)
- 11,4-cm-Display • WLAN, Bluetooth 4.1, NFC

OCBWBU



359,-

Thrustmaster T300 Ferrari Integral Racing Wheel

- Integral Racing Wheel • "Alcantara Edition"
- Force-Feedback-Lenker • offiziell von Ferrari lizenziert • 6 Action-Tasten, ein dreistufiger Drehschalter mit Druckfunktion in der Mitte

NJZT8S



88,90

Razer Kraken 7.1 - CHROMA

- Headset • 20 Hz bis 20 kHz • 32 Ohm
- 40-mm-Neodym-Treiber • ausziehbares Mikrofon • Unidirektionales Mikrofon • Anpassbare Chroma-Beleuchtung

KH#RBL

DER EINKAUFSFÜHRER

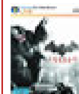
Wir präsentieren euch an dieser Stelle Titel, die die Redaktion jedem Spieler ans Herz legt – völlig unabhängig von Wertung, Preis oder Alter!

Actionspiele

Vom Third-Person-Shooter über Schleichspiele bis zum Action-Adventure findet ihr in dieser Rubrik die Titel, die packende Action versprechen und dabei fantastisch aussehen, eine tolle Geschichte erzählen und die Redaktion mit exzellenter Spielbarkeit überzeugt haben. Das Alter des Spiels ist egal.

Assassin's Creed 4: Black Flag
Getestet in Ausgabe: 12/13
In der Rolle eines Piratenkapitäns entert ihr Handelsschiffe, sucht nach Schätzen in der verlockend großen, frei begehbaren Karibik-Spielwelt und erfreut euch an der wunderschönen Kulisse. Kleiner Minuspunkt: Die Aufträge an Land sind eher fade.

Untergenre:	Action-Adventure
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	87



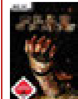
Batman: Arkham City
Getestet in Ausgabe: 01/12
Die Gefängnisstadt Arkham City dient als frei erkundbarer Schauplatz für Batmans Kampf gegen Superschurken. Der Mix aus Kämpfen, Schleichabschnitten und Rätseln ist prima spielbar und genial inszeniert. Tipp: Erst den Vorgänger *Arkham Asylum* spielen.

Untergenre:	Action-Adventure
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Warner Bros. Interactive
Wertung:	92



Batman: Arkham Asylum Getestet in Ausgabe: 11/09
Bis zur Veröffentlichung des Nachfolgers das beste Superheldenspiel!

Publisher:	Eidos
Wertung:	90



Dead Space
Getestet auf: PCGames.de
Als Schiffstechniker Isaac räumt ihr im All mit Ekel-Mutanten auf. Dank toller Soundkulisse erschafft *Dead Space* eine dichte Gruselatmosphäre. Das blutige Abenteuer ist trotz abtrennbarer Körperteile auch in Deutschland ungeschnitten.

Untergenre:	Third-Person-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	88



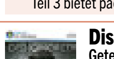
Dead Space 2 Getestet in Ausgabe: 03/11
Blutige und actionreiche Horror-Fortsetzung. Prima Neuerung: Isaac spricht!

Publisher:	Eidos
Wertung:	90



Dead Space 3 Getestet in Ausgabe: 03/13
Teil 3 bietet packende Action und einen Koop-Modus für zwei Spieler.

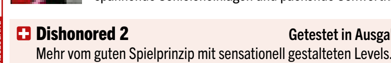
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	90





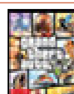
Dishonored: Die Maske des Zorns
Getestet in Ausgabe: 11/12
Als Meuchelmörder erkundet ihr die fremdartige Steampunk-Stadt Dunwall, zum Leben erweckt durch einen einzigartigen Grafikstil. Dazu gibt es grandiose Bewegungsfreiheit, spannende Schleicheinlagen und packende Schwertkämpfe.

Untergenre:	Stealth-Action
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Bethesda
Wertung:	91



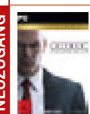
NEUZUGANG
Dishonored 2 Getestet in Ausgabe: 12/16
Mehr vom guten Spielprinzip mit sensationell gestalteten Levels.

Publisher:	Bethesda
Wertung:	91



Grand Theft Auto 5
Getestet in Ausgabe: 05/15
Besser geht es kaum: Die meisterhafte Mischung aus hoher Erzählkunst und beispielloser Open-World-Freiheit begeistert mit abgefahrenen Charakteren, fantastischen Shoot-outs und aberwitzigen Autoverfolgungsjagden. Plus Online-Modus!

Untergenre:	Action-Adventure
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Rockstar Games
Wertung:	95



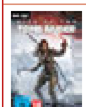
NEUZUGANG
Hitman: The Complete First Season
Getestet in Ausgabe: 12/12
Als glatzköpfiger Auftragskiller stehen euch in den weiträumigen Levels zahlreiche Wege offen, die zu beseitigenden Zielpersonen aus dem Weg zu räumen. Aber Vorsicht: Das Story-Ende enttäuscht und vertröstet auf Staffel 2!

Untergenre:	Stealth-Action
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Square Enix
Wertung:	86



Max Payne 3
Getestet in Ausgabe: 07/12
Auch im südamerikanischen Exil macht der Ex-Cop bösen Buben per Bullet-Time die Hölle heiß. Dank knackiger Schießereien und Zwischensequenzen in gewohnter Rockstar-Qualität fühlt ihr euch wie in einem Tarantino-Film.

Untergenre:	Third-Person-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Rockstar Games
Wertung:	89



Rise of the Tomb Raider
Getestet in Ausgabe: 03/16
Lara Crofts neuestes Abenteuer sieht nicht nur atemberaubend schön aus, sondern bietet auch eine toll in Szene gesetzte Spielwelt und reichlich spielerische Abwechslung. Nur die Story bleibt oberflächlich und einige der Nebencharaktere sind arg blass.

Untergenre:	Action-Adventure
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Square Enix
Wertung:	86

NEUZUGANG

HITMAN: THE COMPLETE FIRST SEASON

Die Auftakt-Episode war noch dürftig, doch mittlerweile ist aus dem neuen *Hitman* ein komplettes Spiel geworden – und zwar ein sehr gutes, das besonders Serien-Fans mit *Blood Money*-Präferenz erfreuen dürfte. Denn die riesigen Levels bieten viel Wiederspielwert und halten etliche Möglichkeiten zum virtuellen Morden der Zielpersonen bereit. Das ist ein deutlicher Schritt weg vom linearen Design des bei den Fans unbeliebten Vorgängers *Absolution*, den der neue Serienteil im Einkaufsführer ersetzt. Zudem gibt es besondere Herausforderungen und freizuschaltene Aurüstungsgegenstände, die den Umfang nachträglich aufbohren. Perfekt für leise Killer mit Glatzenfimmel! Einzig die banale, nicht zu Ende erzählte Geschichte enttäuscht – am Schluss vertröstet Entwickler Io Interactive die Spieler auf die bereits geplante zweite und dritte Staffel. Info: Die Retail-Version des neuen *Hitman* erscheint im Januar 2017 zum Preis von knapp 50 Euro.



NEUZUGANG

DISHONORED 2

Ungewöhnlich hohe Hardware-Anforderungen und etliche Performance-Probleme sorgten bei Veröffentlichung für Ärger, doch dank Patches kommen endlich alle PC-Spieler in den Genuss dieses Schleich-Action-Juwels. Als Ergänzung zu Teil 1 packen wir *Dishonored 2* aufgrund seines herausragenden Leveldesigns und der nahezu grenzenlosen spielerischen Möglichkeiten in den Einkaufsführer – das hat sich dieses Meisterwerk trotz Story-Schwächen verdient.



SO TESTEN WIR



PC-Games-Award
Hervorragende Spiele erkennt ihr am PC-Games-Award. Diesen verleihen wir allen erstklassigen Spielen ab einer Spielspaßwertung von 85 Punkten.



Editors'-Choice-Award
Diesen Award verleihen wir Spielen, die wir uneingeschränkt empfehlen können. Nach welchen Kriterien dies bestimmt wird, erfahrt ihr unten.

> **90, Herausragend** | Die Top-Empfehlung der Redaktion: Nur Referenzspiele, die neue Maßstäbe setzen, werden mit einem der begehrten 90er gewürdigt.

> **80, Sehr gut** | Hervorragender Titel, den wir allen Fans des jeweiligen Genres uneingeschränkt zum Kauf empfehlen

> **70, Gut** | Die zweite Liga – im besten Sinne des Wortes gute Spiele mit Schwächen in einzelnen Disziplinen

> **60, Befriedigend** | Wenn euch die Thematik interessiert, kommt dieser noch befriedigende Titel für euch infrage.

> **50, Ausreichend** | Grobe technische und spielerische Schnitzer erfordern große Leidensfähigkeit.

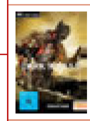
< **50, Mangelhaft** | Buchstäblich mangelhafte Titel gefährden eure gute Laune. Selbst zum Budget-Tarif nicht zu empfehlen.

UNSER EMPFEHLUNGSSYSTEM:

- Die zwölf PC-Games-Tester zeigen euch ihre Empfehlungen in elf Genres.
- Über Neuzugänge wird im Team diskutiert und demokratisch abgestimmt.
- Spiele im Einkaufsführer erhalten den PC-Games-Editors'-Choice-Award.
- Spieleperlen ohne Award stellen wir gesondert vor.

Rollenspiele

Ihr schlüpft gerne in Zwergenstiefel, tüftelt für euer Leben gerne über Charakterbögen und möchtet am liebsten stundenlang in glaubhaften Spielwelten versinken? Dann ist dies euer Genre! In dieser Liste findet ihr die derzeit besten Rollenspiele, von klassisch bis actionreich, von Fantasy bis Science-Fiction.



Dark Souls 3
Getestet in Ausgabe: 05/16
Taktische Actionkämpfe für Frustresistente in einer düsteren, unglaublich atmosphärischen Fantasy-Welt. Dank hohen Wiederspielwertes und innovativer Mehrspieler-Features eine Empfehlung für alle geduldigen Rollenspiel-Fans. Ein Gamepad ist aber Pflicht!

Untergenre:	Action-Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Bandai Namco
Wertung:	89

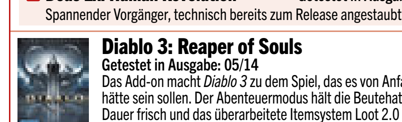


Deus Ex: Mankind Divided
Getestet in Ausgabe: 09/16
In einer faszinierenden Cyberpunk-Welt mit grandiosen Levels erwarten euch mannigfaltige Lösungsmöglichkeiten für jeden Spielertyp, egal ob Schleicher, Pazifist, Hacker oder Kämpfer. Die maue Story wird wohl erst im Nachfolger aufgelöst.

Untergenre:	Action-Rollenspiel
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Square Enix
Wertung:	85

+ Deus Ex: Human Revolution — Getestet in Ausgabe: 09/11
Spannender Vorgänger, technisch bereits zum Release angestaubt

Publisher:	Square Enix
Wertung:	86



Diablo 3: Reaper of Souls
Getestet in Ausgabe: 05/14
Das Add-on macht *Diablo 3* zu dem Spiel, das es von Anfang an hätte sein sollen. Der Abenteuermodus hält die Beutehatz auf Dauer frisch und das überarbeitete Itemsystem Loot 2.0 sorgt für langfristige Unterhaltung. Ein Offline-Modus fehlt aber weiterhin.

Untergenre:	Hack & Slay
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Blizzard Entertainment
Wertung:	86



Dragon Age: Inquisition
Getestet in Ausgabe: 12/14
Gewaltiges Fantasy-Epos mit feinster Grafik, spannenden Aufträgen und spektakulären, taktisch herausfordernden Drachenkämpfen. Die riesigen Gebiete laden zum Erkunden ein. Zu finden gibt es toll erzählte Quests mit Entscheidungsmöglichkeiten.

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	89

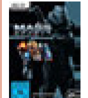
+ Dragon Age: Origins — Getestet in Ausgabe: 12/09
Technisch veraltetes Seriendebüt mit unerreichter Spieltiefe

Publisher:	Square Enix
Wertung:	86

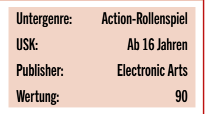


Fallout 4
Getestet in Ausgabe: 12/15
Eine grandios designte Endzeit-Welt, in der ihr völlig frei agiert und überall auf interessante Orte stoßt. Im Vergleich zu den Vorgängern aber mit starkem Action-Anteil, der zu Lasten der Rollenspiel-Elemente geht. Magere Story, tolle (Crafting-)Sandbox.

Untergenre:	Action-Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Bethesda
Wertung:	88



Mass Effect Trilogy
Getestet in Ausgabe: 04/12 (Mass Effect 3)
Das Gesamtpaket enthält alle drei Teile von Biowares epischer Sci-Fi-Trilogie und bietet massig Action, brillante Charaktere sowie eine düstere Story voll moralischer Entscheidungen. Obacht: In der *Trilogy*-Edition fehlen einige hochwertige DLCs!

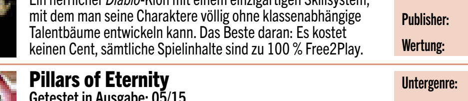


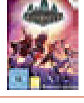
Untergenre:	Action-Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	90



Path of Exile
Getestet in Ausgabe: 12/13
Ein herrlicher *Diablo*-Klon mit einem einzigartigen Skillsystem, mit dem man seine Charaktere völlig ohne klassenabhängige Talentbäume entwickeln kann. Das Beste daran: Es kostet keinen Cent, sämtliche Spielinhalte sind zu 100 % Free2Play.

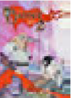
Untergenre:	Hack & Slay
USK:	Nicht geprüft
Publisher:	Grinding Gear Games
Wertung:	85





Pillars of Eternity
Getestet in Ausgabe: 05/15
Isometrische Taktikkämpfe, toll geschriebene Dialoge und vielschichtige Aufträge mit Entscheidungsmöglichkeiten zeichnen dieses tiefgehende Revival der *Baldur's Gate*-Spielmechanik aus. Obacht: Hier gibt es viel zu lesen, Sprachausgabe ist selten.

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Paradox Interactive
Wertung:	91



The Banner Saga 2
Getestet in Ausgabe: 05/16
In einer vom Untergang bedrohten Fantasy-Welt der Wikinger trefft ihr knifflige moralische Entscheidungen und schlagt verzwickte Taktikschlachten im Rundenmodus. Der Star ist aber die mitreißende Story, die erst im dritten Teil zu Ende erzählt wird.

Untergenre:	Taktik-Rollenspiel
USK:	Nicht geprüft
Publisher:	Versus Evil
Wertung:	88

+ The Banner Saga — Getestet in Ausgabe: 02/14
Berührender Auftakt der Story-Saga. Spielstände lassen sich importieren!

Publisher:	Versus Evil
Wertung:	87

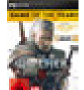


The Elder Scrolls 5: Skyrim
Getestet in Ausgabe: 12/11
Das nordische Helden-Epos lässt euch alle Freiheiten bei der Erkundung einer atmosphärischen Fantasy-Welt. Der Umfang ist mit rund 200 Stunden gewaltig; nur die Steuerung hat kleine Macken. Eine Flut an kostenlosen Fan-Mods schafft Abhilfe.

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Bethesda Softworks
Wertung:	91

+ Enderal — Getestet in Ausgabe: 08/16
Die deutsche Total-Conversion-Mod ist besser als manches Vollpreisspiel!

Publisher:	Sure AI
Wertung:	-



The Witcher 3: Wild Hunt – GotY Edition
Getestet in Ausgabe: 06/15 (Hauptspiel)
Das Finale der Geralt-Saga führt euch in eine riesige Welt, ergänzt um die beiden Add-ons *Hearts of Stone* und *Blood and Wine*. Gut 200 Stunden feinste RPG-Unterhaltung mit spannenden Geschichten, knallharten Entscheidungen und brillanter Grafik!

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Bandai Namco
Wertung:	92

THE DIVISION: SURVIVAL

Nachdem Entwickler Massive mit dem gelungenen Patch 1.4 die Weichen für die Zukunft gestellt hat, liefert der jüngste, im Season Pass enthaltene DLC jetzt endlich die dringend benötigten neuen Inhalte für das Online-Action-Rollenspiel. Allerdings handelt es sich bei *Survival* um einen separaten Spielmodus, bei dem ihr euren hochgepäppelten Charakter aus dem Hauptspiel nicht benutzen dürft. Stattdessen werdet ihr in der Rolle eines frischgebackenen Helden zusammen mit 23 anderen Spielern in New York abgesetzt. Dort tobt ein Schneesturm – wer zu lange an der frischen Luft unterwegs ist, beginnt zu frieren, verliert Lebensenergie und stirbt schließlich sogar – ohne Respawn! Den Kältetod schiebt ihr mit dicker Kleidung auf, zudem muss sich euer Avatar regelmäßig an Feuern aufwärmen. Außerdem gilt es, auf Hunger- und Durstanzeige zu achten. Je nach Spieleinstellung kämpft ihr kooperativ gegen KI-Gegner oder müsst euch vor anderen Spielern in Acht nehmen. Eine Partie endet, wenn ihr erfolgreich ein Heilmittel aus der Dark Zone geborgen habt – unterwegs spielen sich dramatische Szenen zwischen den miteinander konkurrierenden oder in lose Bündnisse gedrängten Spielern ab. Die spannende Suche nach Ressourcen ist eine schöne Abwechslung zum täglichen Grind! Kostenpunkt: 15 Euro.

DLC



DARK SOULS 3: ASHES OF ARIANDEL

Mit ein paar ganz neuen, kreativen Gegnertypen bietet *Ashes of Ariandel* auch alteingesessenen Serienfans Abwechslung. Dazu kommt jedoch ein Schnee-Setting nach bekanntem Muster (der DLC spielt in einem zum Leben erweckten Gemälde) sowie ein optionaler Boss, der Kennern bekannt vorkommen dürfte. Deutlich eindrucksvoller präsentiert sich da schon der Pflicht-Endgegner, der mit einem spektakulären Kampf für viele Schwächen entschädigt. PvP-Liebhaber erhalten einen Arenabereich, in dem man sich mit anderen Spielern messen kann. Die obligatorischen neuen Waffen, Rüstungen und Zauber sind nicht weltbewegend effektiv; Sammler wollen natürlich dennoch alle Items finden und Geheimnisse aufdecken. Dazu ist nicht allzu viel Zeit nötig: Der größte Kritikpunkt am DLC ist der Umfang. Für den Kaufpreis von knapp 15 Euro sind die etwa vier gebotenen Stunden zu wenig. So kommt nach dem Durchspielen zwangsläufig die Frage auf, wieso der Ariandel-Inhalt nicht im regulären Spiel integriert war – auch wenn die Antwort (Geld) natürlich klar ist. Fans werden dennoch zugreifen, nicht zuletzt wegen des fantastischen Bosses, doch ein fader Nachgeschmack bleibt. PvP-Spieler werden wohl am längsten etwas von dieser ersten Erweiterung des Action-Rollenspiels haben.

DLC



Special Interest

Diese Rubrik ist unser heimlicher Liebling. Denn in letzter Zeit haben immer mehr Spiele, die sich in kein Genre pressen lassen, die Redaktion verzaubert: von Indie-Titeln über Puzzle-Kracher für zwischendurch bis zu den Spielen, die jede Party aufwerten. Genau diese Spaßmacher findet ihr hier.



Braid
Getestet in Ausgabe: 06/09
Die pfiffige Mischung aus 2D-Hüpfspiel und cleveren Zeiträtseln fasziniert jeden aufgeschlossenen Spieler. Einen Großteil des Charmes macht die märchenhafte Inszenierung im Stil eines Aquarells aus – ein wunderbarer Geheimtipp!

Untergenre:	Puzzlespiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Number None
Wertung:	88

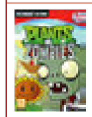
Inside
Getestet in Ausgabe: 08/16
Atmosphärisches Knobelspiel, bei dem ihr einen Jungen durch eine verstörende Welt steuert. Der künstlerische Anspruch wird von dem hervorragenden Sounddesign unterstrichen. Spielerisch punktet *Inside* mit pfiffigen Physikrätseln, ist aber sehr kurz.

Untergenre:	Jump & Run/Puzzlespiel
USK:	Nicht geprüft
Publisher:	Playdead
Wertung:	91



Minecraft
Getestet in Ausgabe: 01/12
In riesigen, zufällig generierten Pixelwelten sind euch nur durch eure eigene Fantasie Grenzen gesetzt: Ihr baut Rohstoffe in Klötzchenform ab, stellt Werkzeuge her und verleiht eurer eigenen Kreativität in Form von Bauwerken Ausdruck!

Untergenre:	Sandbox-Aufbauspiel
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Mojang
Wertung:	--



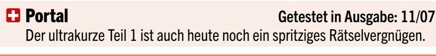
Plants vs. Zombies
Getestet in Ausgabe: 07/09
Süchtig machendes Tower-Defense-Spiel, bei dem ihr mit niedlichen Pflanzen noch niedlichere Zombies davon abhaltet, durch euren Vorgarten zu pflügen. Tolles Preis-Leistungs-Verhältnis durch über 100 Herausforderungen und hohen Wiederspielwert!

Untergenre:	Puzzlespiel
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Popcap Games
Wertung:	90



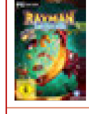
Portal 2
Getestet in Ausgabe: 05/11
Ein zweites Mal knobelt ihr euch mit der Portalkanone durch eine unterirdische Laboranlage und „schießt“ euch selbst Ein- und Ausgänge. Ein erfrischender Sinn für Humor, das clevere Rätseldesign und der unterhaltsame Koop-Modus begeistern.

Untergenre:	Puzzlespiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	95



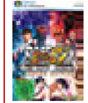
+ Portal Getestet in Ausgabe: 11/07
Der ultrakurze Teil 1 ist auch heute noch ein spritziges Rätselvergnügen.

Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	89



Rayman Legends
Getestet in Ausgabe: 10/13
Brillantes 2D-Hüpfspiel alter Schule in fantastischer Zeichentrick-Grafik. Die hervorragend designten Levels wimmeln vor großartigen Ideen und spielen sich wunderbar spritzig. Vier-Spieler-Koop und 40 Levels aus dem Vorgänger *Origins* inklusive!

Untergenre:	Jump & Run
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	91



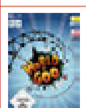
Super Street Fighter 4 Arcade Edition
Getestet in Ausgabe: 08/11
Die *Arcade Edition* erweitert das Ursprungsspiel um Mehrspielermodi und 14 neue Kämpfer. Das hervorragende Kampfsystem und die enorme Langzeitmotivation machen den Titel zum derzeit besten PC-Prügelspiel.

Untergenre:	Beat 'em Up
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Capcom
Wertung:	92



Trials Evolution: Gold Edition
Getestet in Ausgabe: 05/13
Das süchtig machende Motorrad-Stuntspiel glänzt mit über 100 fantasievoll gestalteten Strecken. Die kniffligen Geschicklichkeitseinlagen lassen dank eingängiger Gamepad-Steuerung auch nach etlichen Fehlschlägen keinen Frust aufkommen.

Untergenre:	Geschicklichkeit
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	87



World of Goo
Getestet in Ausgabe: 01/09
2D-Knobelei für Spieler jeden Alters: Hier bildet ihr mit kleinen Schleimbatzen komplizierte Turm-Konstrukte und müsst dabei Faktoren wie Gewicht und Schwerkraft berücksichtigen. Abwechslungsreich, niedlich und mit einem tollen Soundtrack!

Untergenre:	Puzzlespiel
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	RTL Games
Wertung:	90

NEUZUGANG

CIVILIZATION 6

Verflucht, diese KI ist einfach zu dämlich! Wer Auflage Nummer sechs des Spielzeitfressers ausgiebig spielt, wird so manch behämmertes Gegnerverhalten feststellen. Allerdings stellen diese Aussetzer auch schon den so ziemlich einzigen Kritikpunkt an *Civilization 6* dar, denn die Neuerungen wie Stadtbezirke und Agenden haben unsere Tester nachhaltig begeistert. Daher gibt es im Anschluss an unseren ausführlichen Vortest der vergangenen Ausgabe auch die verdiente 91er-Wertung und einen Platz im Einkaufsführer.



STELLARIS: LEVIATHANS

DLC

Bei den namensgebenden Leviathanen handelt es sich um riesige Organismen und uralte Maschinen wie der Wächter aus *Master of Orion*. Diese zu bekämpfen, bringt frischen Wind in Paradox' Weltraum-Strategiespiel. Zwar fallen die Belohnungen für den Sieg über eines dieser Wesen derzeit noch arg knauserig aus, dennoch erhält das sogenannte Mid-Game dadurch einen kräftigen Schub im Vergleich zur Originalfassung. Richtig spannend wird es gegen Ende einer Partie, wo sich neuerdings zwei der uralten „Fallen Empires“ bekriegen können. Außerdem stoßt ihr nunmehr auf vereinzelte Künstler-Enklaven, die ebenfalls mehr Abwechslung ins Spiel bringen. Für den Preis von knapp zehn Euro ein lohnender DLC für all jene Spieler, die das Hauptspiel nach Dutzenden Spielstunden kaum noch reizt. Parallel zum kostenpflichtigen Add-on hat Paradox auch Patch 1.3 veröffentlicht, der viele neue Komfortfunktionen mit sich bringt. Besonders die Sammelplätze für Raumhäfen sind ein Segen, denn so könnt ihr neu gebaute Schiffe schneller zu Flotten zusammenfassen. Allerdings enttäuscht die künstliche Intelligenz der Sektoren-Gouverneure immer noch, weshalb es effektiver ist, so viele Planeten wie möglich selbst zu verwalten – das sorgt aber für unnötiges Mikromanagement im späteren Spielverlauf.





Strategiespiele

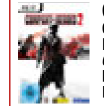
Spieltiefe, fesselnde Missionen und eine gute Präsentation sind Pflicht für jedes Strategiespiel. Ein guter Mehrspieler-Teil ebenfalls. Ob im Zweiten Weltkrieg oder im Weltraum, ob in Echtzeit oder als Rundenstrategie-Titel, diese Spiele können wir jedem Taktiker empfehlen.

NEUZUGANG



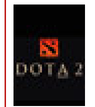
Civilization 6
Getestet in Ausgabe: 11/16
Ihr begleitet ein Volk von der Staatsgründung bis ins Weltraum-Zeitalter. Unmengen an Forschungsoptionen, viele Nationen und das clevere neue Sektoren-System motivieren lange Zeit. Die Gegner-KI darf aber gerne noch mit ein paar Patches verbessert werden.

Untergenre:	Rundenstrategie
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	2K Games
Wertung:	91



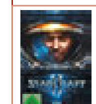
Company of Heroes 2
Getestet in Ausgabe: 07/13
Das Ostfront-Szenario zur Zeit des Zweiten Weltkriegs stellt *Company of Heroes 2* mit ungeahnter Intensität dar. Hinzu kommen ein kluges Deckungssystem und ein fordernder Mehrspieler-Teil. Tipp: Der Vorgänger ist ebenfalls klasse.

Untergenre:	Echtzeitstrategie
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	THQ
Wertung:	88



Dota 2
Nicht getestet
Zehn Spieler, zwei Teams, ein zeitloses Spielprinzip und eines der fairsten Free2Play-Systeme überhaupt: *Dota 2* fesselt dank gigantischer Heldenauswahl und hohen taktischen Anspruchs weit über 100 Stunden lang! Die beste Alternative: *League of Legends*.

Untergenre:	Moba
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Valve
Wertung:	--



Starcraft 2: Die komplette Trilogie
Getestet in Ausgabe: 09/10, 04/13, 12/15
Tolle Cutscenes und abwechslungsreiche Missionen machen die *Starcraft 2*-Trilogie zu einer spannenden Erfahrung. Dazu gibt es einen starken Editor, Herausforderungsmissionen und einen brillanten, fairen Mehrspielermodus.

Untergenre:	Echtzeitstrategie
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Blizzard Entertainment
Wertung:	90/92 (Mehrspieler)



Total War: Warhammer
Getestet in Ausgabe: 06/16
Ein Mix aus Runden- und Echtzeitstrategie, der mit seiner wuchtigen Schlachten-Inszenierung und dem toll umgesetzten Fantasy-Szenario überzeugt. Wenn Tausende von Einheiten aufeinander losgehen, lässt dieser Anblick Münder offen stehen.

Untergenre:	Strategie
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Sega
Wertung:	87

XCOM 2
Getestet in Ausgabe: 03/16
Der Nachfolger des hochgelobten Taktikspiels spricht sowohl Fans der Serie als auch Neueinsteiger an – mit spannenden Rundenkämpfen gegen eine Alien-Übermacht. In Verbindung mit dem komplexen Basis-Management eine süchtig machende Mischung!

Untergenre:	Rundentaktik
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	2K Games
Wertung:	93

Ego-Shooter (Einzelspieler)

In die Kategorie Einzelspieler-Shooter fallen Titel, die sich mehr über Story, Atmosphäre und Charaktere definieren als über einen ausgefeilten Mehrspieler-Teil (auch wenn dieser vorhanden sein kann). Third-Person-Shooter hingegen findet ihr nicht hier, sondern in der Action-Kategorie.

Bioshock
Getestet in Ausgabe: 10/07
In den Tiefen des Ozeans erforscht ihr die finstere Stadt Rapture – ein Erlebnis von unerreichter Atmosphäre dank beklemmender Soundkulisse und einer spannenden Story! Die Action erhält durch Rollenspielelemente besondere Würze.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	2K Games
Wertung:	93

Bioshock Infinite Getestet in Ausgabe: 04/13
Fantastisches Erlebnis, an der nur die Standard-Shooter-Elemente stören.

Publisher:	2K Games
Wertung:	91

Borderlands 2
Getestet in Ausgabe: 10/12
Das knallbunte Ballerfest auf dem abgedrehten Planeten Pandora unterhält mit bergeweise coolen Waffen, abwechslungsreichen Nebenquests und einem schrägen Sinn für Humor. Auch im Koop-Modus ein Knüller!

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	2K Games
Wertung:	86

Call of Duty: Modern Warfare
Getestet in Ausgabe: 01/08
Adrenalin pur in einer kurzen, aber umso intensiveren Kampagne. Die bombastische Inszenierung tröstet über die schwache KI und die fehlende spielerische Freiheit hinweg. Tipp: Wer nicht genug bekommen kann, spielt die packenden Nachfolger!

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Activision
Wertung:	92

Crysis
Getestet in Ausgabe: 12/07
Dieser Shooter des deutschen Studios Crytek zaubert atemberaubend schöne Dschungellandschaften auf euren Bildschirm. Die Story rund um Aliens und eine geheimnisvolle Insel ist zwar kaum der Rede wert, dafür begeistern Optik und Action.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	94

Doom
Getestet in Ausgabe: 04/13
Die alte Schule ist wieder da! Id Software vermischt bekannte Gameplay-Elemente aus den ersten beiden Teilen mit einer modernen Shooter-Mechanik. Das Ergebnis: Die einen lieben es, die anderen finden es etwas altbacken.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Bethesda
Wertung:	83

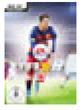


Far Cry 3
Getestet in Ausgabe: 12/12
Lust auf Urlaub in den Tropen? Der Open-World-Shooter bügelt Design-Fehler des Vorgängers aus und punktet mit einer mitreißenden Geschichte, abwechslungsreichen Missionen, abgefahrenen Charakteren sowie befriedigendem Umfang.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	86

Sportspiele

Um es in diese Kategorie zu schaffen, muss ein Spiel genau die richtige Balance zwischen professioneller Darstellung des Sports und Einsteigerfreundlichkeit bieten. Wir sagen euch, welche Spiele ihr als Sportfreak gespielt haben müsst, und scheuen uns nicht davor, den besseren Vorjahrestitel zu empfehlen.



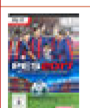
FIFA 16
Getestet in Ausgabe: 11/15
Zahlreiche kleine Verbesserungen am Gameplay lassen *FIFA 16* noch einmal seinen Vorgänger überflügeln. Das Spieltempo ist realistischer und die Defensive agiert nun weitaus cleverer. Zudem sind Stadionatmosphäre und Lizenzpaket überragend.

Untergenre:	Sportsimulation
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	86



NBA 2K17
Getestet in Ausgabe: 11/16
Dank der einnehmenden Atmosphäre dieser Basketball-Simulation fühlt ihr euch während der Partien so, als wärt ihr selbst in der Halle. Im Karrieremodus erobert ihr mit eurem Spieler die NBA oder hängt beim Sammelkartenspiel „Mein Team" an der Nadel.

Untergenre:	Sportsimulation
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	2K Games
Wertung:	85



PES 2017: Pro Evolution Soccer
Getestet in Ausgabe: 10/16
Eine grandiose, ungemein realistische Simulation. Das Spielgefühl ist unvergleichlich, das hohe Niveau der Vorjahres-Version wird gehalten. *Ärgerlich:* Die PC-Version hinkt den Konsolenfassungen optisch auch dieses Mal hinterher.

Untergenre:	Sportsimulation
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	Konami
Wertung:	87



Rocket League
Getestet in Ausgabe: 09/15
Statt mit den Füßen drescht ihr den Ball mittels Spielzeugautos Richtung gegnerisches Tor. Bis zu acht Spieler beteiligen sich an kurzweiligen, leicht chaotischen Partien, die dank fairem Balancing und motivierender Lernkurve nie langweilig werden.

Untergenre:	Sportspiel
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Psyonix
Wertung:	90

Aufbauspiele und Simulationen

Straßenverläufe planen, Wirtschaftskreisläufe aufbauen, Häuser errichten oder Firmen leiten – will ein Spiel in dieser Kategorie vertreten sein, muss es diese Punkte mit toller Spielbarkeit, funktionaler Optik und guter Story verbinden. Mit dabei sind Aufbauspiele und Wirtschaftssimulationen.

Anno 1404
Getestet in Ausgabe: 08/09
Im Nahen Osten besiedelt ihr gemütlich Inseln, stellt Waren her und achtet auf die Wünsche eurer Bürger. *Anno 1404* sieht grandios aus, ist einsteigerfreundlich und bietet eine spannende Kampagne. Den Mehrspielerteil liefert das Add-on *Venedig* nach.

Untergenre:	Aufbaustrategie
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	91

Anno 2070 Getestet in Ausgabe: 12/11
Der exzellente Nachfolger spielt in einem futuristischen Szenario.

Publisher:	Ubisoft
Wertung:	89



Cities: Skylines
Getestet in Ausgabe: 04/15
Als Bürgermeister errichtet ihr auf riesigen Karten eure Traumstadt. Dabei werden etliche Aspekte wie Verkehr, Müll, Kriminalität und Wasserverbrauch realistisch simuliert. Das lässt sich hervorragend steuern und unterstützt massig Mods.

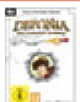
Untergenre:	Aufbaustrategie
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	Paradox Interactive
Wertung:	87

Die Sims 3
Getestet in Ausgabe: 07/09
Süchtig machende Simulation des Lebens: Führt euren Sim-Charakter durch die Tücken des Alltags, meistert Job, Liebe und andere Herausforderungen. Etliche Add-ons erweitern den Spielumfang beträchtlich, sind aber auch sehr teuer.

Untergenre:	Lebenssimulation
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	89

Adventures

Kluge Rätsel, exzellente Vertonung, interessante Charaktere und eine gute Geschichte – dies sind Werte, die ein Adventure zeitlos machen. In dieser Kategorie findet ihr Spiele, die all das und mehr bieten. Gekämpft wird hier übrigens nicht – Action-Adventures findet ihr daher in der Rubrik Action!



Deponia: The Complete Journey
Getestet in Ausgabe: 11/13 (Goodbye Deponia)
Der Spieler hilft Erfinder Rufus, den Müllplaneten Deponia zusammen mit dessen Angebeteter Goal zu verlassen. Dabei löst er anspruchsvolle Rätsel und lauscht Rufus' bitterbösen Kommentaren. Die drei Teile bilden eine zusammenhängende Story.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Daedalic Entertainment
Wertung:	85

Deponia Doomsday Getestet in Ausgabe: 04/16
Teil 4 bringt die Story zwar nicht groß voran, ist aber gewohnt witzig.

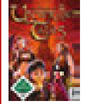
Publisher:	Daedalic Entertainment
Wertung:	85

Day of the Tentacle Remastered
Getestet in Ausgabe: 04/16
Der irre witzige Kult-Klassiker um eine bekloppte Zeitreise-Geschichte lässt sich in Originalgrafik oder HD-Look erleben. Mit abgefahrenen Rätselketten und ikonischen Charakteren gehört das kurze Adventure für jeden Genre-Fan zum Pflichtprogram.

Untergenre:	Adventure
USK:	nicht geprüft
Publisher:	Double Fine
Wertung:	85

Life is Strange
Getestet in Ausgabe: 12/15
Eine hochemotionale Reise durch die (Gefühls-)Welt eines übernatürlich begabten Teenagers. Die spannende Zeitreise-Story mit ihren herzzerreißenden Entscheidungsmomenten macht die Defizite bei den Gesichtsanimationen vergessen.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Square Enix
Wertung:	86

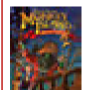


The Book of Unwritten Tales
Getestet in Ausgabe: 06/09
Charmante Fantasy-Comedy, die moderne Computerspiel-Klischees genüsslich durch den Kakao zieht. Grafik, Sound und Sprachwitz sind spitze und das Rätseldesign ist fair. Die Story-Qualität lässt im Verlauf der 14 Spielstunden jedoch nach.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Crimson Cow
Wertung:	85

The Book of Unwritten Tales 2 Getestet in Ausgabe: 03/15
Gelungene Fortsetzung mit üppiger Laufzeit und vielen Gags

Publisher:	Nordic Games
Wertung:	85

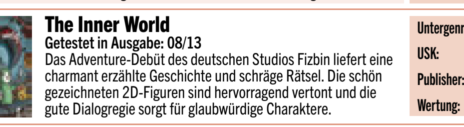


Monkey Island 2 Special Edition
Getestet in Ausgabe: 08/10
Das tolle HD-Remake glänzt mit den gleichen Stärken wie das urkomische Original aus dem Jahr 1991: Spritzige Dialoge, einfallsreiche Rätsel, abgedrehte Charaktere und eine abenteuerliche Piratengeschichte ergeben einen zeitlosen Klassiker.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Lucas Arts
Wertung:	86

The Secret of Monkey Island SE Getestet in Ausgabe: 09/09
Grafisch starke Neuauflage des Serienauftakts mit Steuerungsschwächen

Publisher:	Lucas Arts
Wertung:	83



The Inner World
Getestet in Ausgabe: 08/13
Das Adventure-Debüt des deutschen Studios Fizbin liefert eine charmant erzählte Geschichte und schräge Rätsel. Die schön gezeichneten 2D-Figuren sind hervorragend vertont und die gute Dialogregie sorgt für glaubwürdige Charaktere.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Headup Games
Wertung:	86

The Walking Dead: Season 1
Getestet in Ausgabe: 01/13
Brillant erzähltes Horror-Märchen mit glaubwürdigen Charakteren, schwermütiger Geschichte und vielen bewegenden Szenen. Spielerisch wird zwar nur Magerkost geboten, doch atmosphärisch bleibt diese Zombie-Apokalypse unvergessen.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Telltale Games
Wertung:	85

Matthias empfiehlt



Transport Fever
Nicht getestet

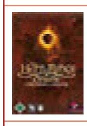
Wie schon beim Vorgänger *Train Fever* hat mich wieder das virtuelle Modellbahn-Fieber gepackt. Neben Zügen, Bussen und Straßenbahnen lassen sich Fracht und Passagiere nun auch per Schiff und Flugzeug transportieren. Im Spiel durchlebt man die Evolution der Transportwelt von den ersten primitiven Dampfloks um 1850 bis zu modernen Schnellzügen wie den ICE. Neben dem freien Spiel motivieren besonders zwei kleine Kampagnen. Darin gilt es, Herausforderungen im Rahmen großer Meilensteine der Transportgeschichte zu meistern. Da geht es mal um den Bau des Gotthart-Tunnels, dann um die erste Verbindung zwischen US-Ost- und Westküste oder den Bau des Panama-Kanals. Als Wirtschaftssimulation ist das Spiel nicht sonderlich herausfordernd. Hat man erst eine lukrative Bahnstrecke etabliert, braucht man sich um Geld kaum noch Sorgen zu machen. Dank des Modellbahn-Charmes sollten Eisenbahnfans dennoch einen Blick wagen.

Untergenre:	Simulation
USK:	Ab 0 Jahren
Hersteller:	Urban Games
Wertung:	-



Online-Rollenspiele

Eine umfangreiche Welt und viele Möglichkeiten zum Zusammenspielen sind Grundvoraussetzungen bei MMOGs. Wer in unsere Bestenliste will, muss zusätzlich gute Atmosphäre, tolle Quests, eine faire Klassenauswahl und reichlich Beschäftigungsmöglichkeiten im Endgame-Bereich mitbringen.



Der Herr der Ringe Online

Getestet in Ausgabe: 07/07
Tolkiens Welt in seiner schönsten Form erleben und das sogar umsonst! Das Free2Play-Spiel glänzt durch riesigen Spielumfang, nicht zuletzt durch tolle Erweiterungen wie *Die Minen von Moria* und *Reiter von Rohan*. Mehr Mittelerde geht nicht!

Untergenre:	Online-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Codemasters
Wertung:	88

Guild Wars 2

Getestet in Ausgabe: 10/12
Das volle MMORPG-Paket ohne Monatsgebühren: *Guild Wars 2* beeindruckt mit starker Technik, innovativen Quest- und Kampf-Mechaniken sowie herausfordernden PvP-Schlachten. Eine spannende, charakterbezogene Geschichte gibt es obendrauf.

Untergenre:	Online-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Ncsoft
Wertung:	88

World of Warcraft

Getestet in Ausgabe: 02/05
Liebt es oder hasst es, aber *WoW* ist wohl das erfolgreichste Online-Rollenspiel aller Zeiten. Die riesige Spielwelt, ein genialer PvE-Content und regelmäßige Neuerungen fesseln täglich Millionen weltweit vor dem Monitor.

Untergenre:	Online-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Blizzard
Wertung:	94

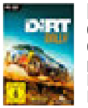
Star Wars: The Old Republic

Getestet in Ausgabe: 01/12
Das atmosphärisch dichte Free2Play-MMORPG begeistert trotz fehlender Endgame-Inhalte *Star Wars*-Fans und Genre-Neueinsteiger. Mitreißende Zwischensequenzen und eine professionelle Vollvertonung spinnen die spannende Handlung weiter.

Untergenre:	Online-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	89

Rennspiele

Gute Rennspiele ziehen den Fahrer mit perfekter Streckenführung, realistischem Fahrverhalten, einer guten Auswahl an Wagen und feiner Grafik in ihren Bann. Ein cooler Soundtrack sorgt für die richtige Stimmung. In dieser Kategorie findet ihr die derzeit besten Action-Rennspiele und Rennsimulationen.



Dirt Rally

Getestet in Ausgabe: 01/16
Codemasters Rallye-Simulation ist knackig schwer und bieder präsentiert, aber das überragende Fahrgefühl lässt selbst Profi-Raser ins Schwärmen geraten. Ideal für alle, die gerne jede Bodenwelle der detailliert gestalteten Kurse auswendig lernen.

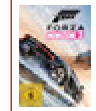
Untergenre:	Rennsimulation
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	Codemasters
Wertung:	90



F1 2016

Getestet in Ausgabe: 09/16
Trotz arcadelastiger Fahrphysik: Formel-1-Fans kommen an *F1 2016* nicht vorbei. Aufgrund der aktuellen Saisondaten und der Rückkehr des Karrieremodus deutlich besser als die Vorgänger. Der Klassik-Modus aus *F1 2013* fehlt aber immer noch.

Untergenre:	Rennspiel
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	Codemasters
Wertung:	82



Forza Horizon 3

Getestet in Ausgabe: 11/16
Der aktuell beste Fun-Racer mit einem sehr spaßigen Arcade-Fahrmodell entführt euch ins giganische Australien, wo ihr bei abwechslungsreichen Wettbewerben antretet, aus einem riesigen Fahrzeugfundus eure Traumkarre wählt und nach Belieben tunt.

Untergenre:	Rennspiel
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Microsoft Studios
Wertung:	90



Project Cars

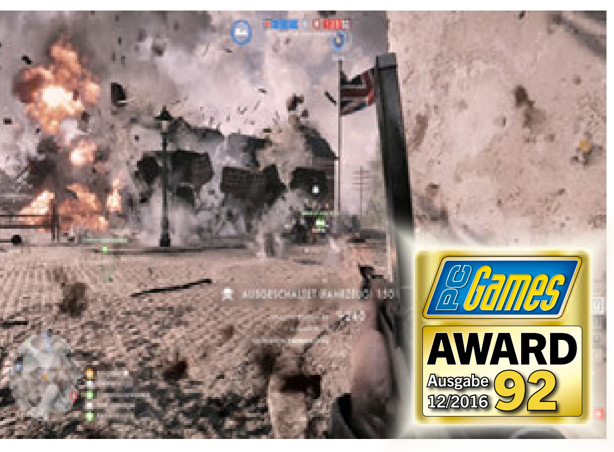
Getestet in Ausgabe: 06/15
Optimales Rennflair dank Spitzensound, ansprechender Grafik, großem Umfang und realistischem Fahrverhalten. Aufgrund etlicher Einstellungsmöglichkeiten für Einsteiger wie Profis geeignet. Der Karrieremodus deckt viele Rennklassen ab, wirkt aber trocken.

Untergenre:	Rennsimulation
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	Bandai Namco
Wertung:	89

NEUZUGANG

BATTLEFIELD 1

Der Vortest im letzten Heft hat es ja schon angedeutet: *Battlefield 1* ist ein grandioser Spaß im Mehrspielermodus und übertrumpft sowohl *Hardline* als auch Teil 4. Zwar nimmt es der Ego-Shooter mit den historischen Fakten nicht ganz so genau, aber dafür sind die virtuellen Schlachten im Ersten Weltkrieg eine Mordsgaudi. Besonders der neue Operations-Modus erweist sich als Volltreffer, reiht er doch mehrere mitreißende Online-Gefechte aneinander. Schade allerdings, dass ausgerechnet in dieser Spielvariante kein Server-Browser angeboten wird und wir stattdessen auf das Matchmaking angewiesen sind. Das spannende Hin und Her zwischen den Teams macht dieses kleine Manko aber wett. Der Release Ende Oktober ging ohne technische Schwierigkeiten vonstatten – eine ganz neue, ungewohnte Situation für *Battlefield*-Fans. Der Netcode macht einen ausgereiften Eindruck, wodurch lediglich die üblichen Balancing-Kinderkrankheiten (es gibt viel zu viele Scharfschützen) sowie der durch Patches noch ausbaufähige Cheat-Schutz den Mehrspielerspaß leicht drücken. Der Rest ist aber so ausgewogen und launig, dass er zusammen mit starken Zerstörungseffekten und wie üblich erstklassiger Präsentation aus *Battlefield 1* den wohl besten Multiplayer-Shooter macht, den Entwickler Dice bisher veröffentlicht hat. Dafür gibt es den verdienten Lohn in Form einer Spitzenwertung und natürlich unsere Einkaufsführer-Empfehlung an alle Leser: Wer gerne online ballert, Fahr- und Flugzeuge lenkt sowie auf ein Klassensystem Wert legt, kommt um *Battlefield 1* nicht herum. Die Solo-Kampagne ist dagegen nur Durchschnitt: Zu kurz und zu hanebüchen, außerdem mit ausgesprochen dummen KI-Gegnern gesegnet.



Peter empfiehlt



The Crew

Getestet in Ausgabe: 01/15
Die Online-Features sind zwar für die Katz, aber mit seiner riesigen, detailliert gestalteten Spielwelt bietet *The Crew* trotzdem jede Menge Fahrspaß – wenn man seine Erwartungen zurückschraubt und das zu Beginn gewöhnungsbedürftige Fahrmodell durch fleißiges Tuning anpasst. Wer auf der Suche nach einem kompetenten Arcade-Racer ist und kein Windows 10 für *Forza Horizon 3* installieren möchte, der ist hier gut aufgehoben.



Untergenre:	Rennspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Hersteller:	Ubisoft
Wertung:	74

Ego-Shooter (Mehrspieler)

In dieser Rubrik stellen wir euch die Shooter und Actionspiele vor, die ihr unbedingt im Team spielen solltet. Von epischen Materialschlachten bis zu taktischen Gefechten in Fünfergruppen ist hier alles vertreten. Auch dem Trend zu Shootern mit kooperativen Kampagnen trägt diese Kategorie Rechnung.

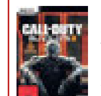
NEUZUGANG



Battlefield 1

Getestet in Ausgabe: 11/16
Hervorragend inszenierte Mehrspielergefechte auf riesigen Karten mit einer Vielzahl an Waffen, Fahrzeugen und taktischen Optionen. Ein ausgefuchstes Belohnungssystem motiviert, bombastische Grafik und exzellenter Sound verzaubern.

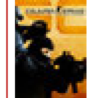
Untergenre:	Team-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	92



Call of Duty: Black Ops 3

Getestet in Ausgabe: 12/15
Treyarchs jüngster *Call of Duty*-Teil baut auf den Stärken von *Advanced Warfare* auf und sorgt mit einer großen Auswahl an Modi, schnellen Gefechten dank Jetpack und einem umfangreichen Belohnungssystem für wochenlangen Spielspaß.

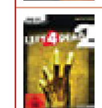
Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Activision
Wertung:	88



Counter-Strike: Global Offensive

Getestet in Ausgabe: 10/12
Die aktuellste Version des zeitlosen Taktik-Shooters erhebt Vorgehen im Team und schnelle Reflexe zum wichtigsten Gut. Zwei Teams, eine Bombe – dieses Spielprinzip ist immer noch ein Spielspaßgarant. Vor allem für Wettkampf-Spieler gibt es keine Alternative.

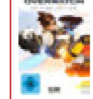
Untergenre:	Team-Shooter
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Valve
Wertung:	85



Left 4 Dead 2

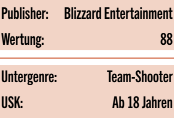
Getestet in Ausgabe: 01/10
Als einer von vier Überlebenden einer Virus-Epidemie stellt ihr euch schier endlosen Untoten-Horden – und das auf Wunsch auch kooperativ. Oder ihr trachtet als mächtiger Boss-Zombie den Nicht-Infizierten nach dem Leben. Adrenalin pur!

Untergenre:	Koop-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	90

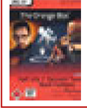


Overwatch

Getestet in Ausgabe: 07/16
Wer auf der Suche nach einem sehr guten und zudem einsteigerfreundlichen Mehrspieler-Shooter ist, liegt hier goldrichtig! Blizzard bietet aber auch den Genreprofis dank der 21 Helden viel spielerische Abwechslung. Nur eine Solo-Kampagne fehlt.



Untergenre:	Team-Shooter
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Blizzard Entertainment
Wertung:	88



Team Fortress 2

Getestet in Ausgabe: 12/07
Pfiffig, bunt, spektakulär – Valves Free2Play-Shooter bietet auf Dauer motivierende Online-Gefechte zum Nulltarif. Das perfekt funktionierende Klassensystem und der skurrile Spielwitz sorgen für kurzweilige Unterhaltung, dazu kommen zahllose Mods.

Untergenre:	Team-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	84



THE ELDER SCROLLS 5:

Skyrim – Special Edition

Von: Benjamin Kegel

Funf Jahre alt und immer noch brandheiß: *Skyrim* gönnt sich mit der *Special Edition* eine Rundum-Renovierung! Für wen lohnt sich sich die generalüberholte Fassung?

Skyrim. Das bedeutet: ein gigantisches Abenteuer, vollgepackt mit großen und kleinen Quests. Drachen. Jede Menge faszinierende Charaktere und bergeweise Geheimnisse. Eine vollkommen offene Spielwelt, die eure Neugier fordert und belohnt. *Skyrim* bedeutet Unmengen an Skills, Level-ups und spektakuläre Kämpfe mit Bogen, Schild, Schwert und Magie. Crafting, Häuser bauen, eine Familie gründen. Alchemistische Supertränke brauen. Als fieser Schattenläufer tödliche Dolchattacken aus dem Schatten schlagen. *Skyrim* bedeutet, einen ganzen Laden mit Süßkuchen zu füllen, bevor man dem Händler einen Eimer über den Kopf stülpt, damit er nicht sehen kann, wie man seine Bude leer klaut. *Skyrim* bedeutet seit dem 28. Oktober 2016 aber vor allem eines: die *Special Edition*. Bei dieser Neuveröffentlichung des Originals handelt es sich um eine technisch massiv aufgebohrte offizielle Version direkt vom Hersteller Bethesda – damit erhalten Nicht-Modder das ultimative *Skyrim*!

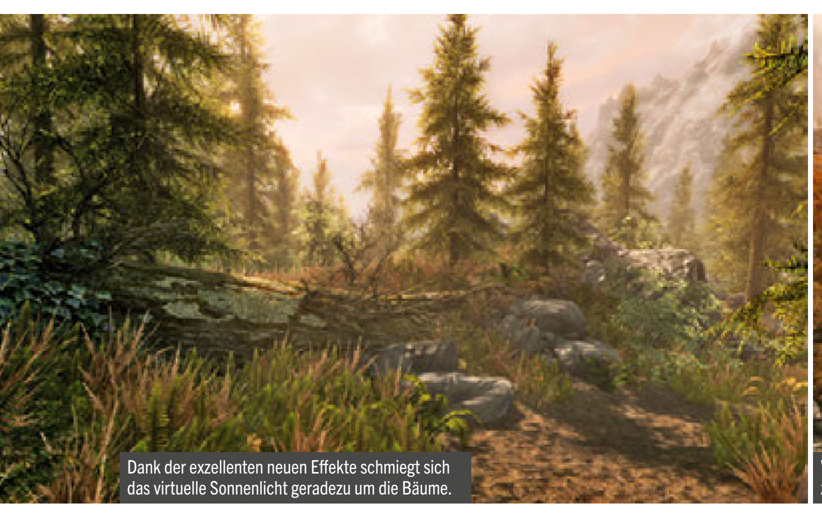
Skyrim: Dachdecker-Edition

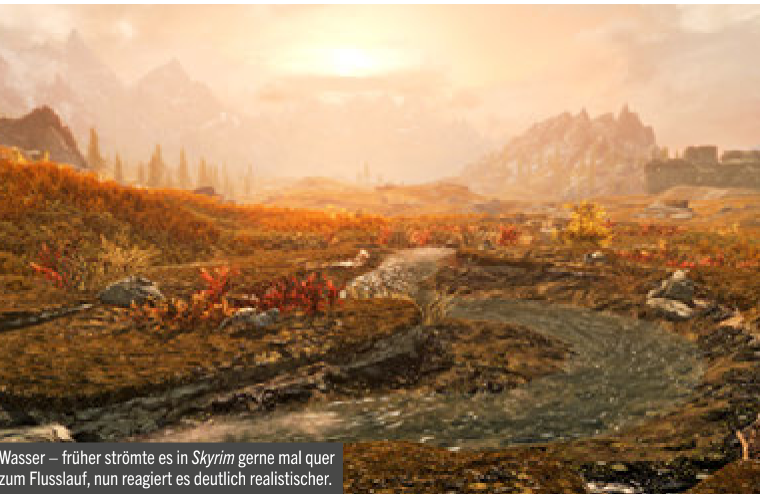
Mitte November erschien der bei unserem Redaktionsschluss aktuelle Patch 1.2 – und damit weitere Bugfixes und gelöste Crash-Probleme. Für uns die perfekte Gelegenheit, um unsere Gedanken zur *Special Edition* aufzuschreiben. Die neue Version bietet vor allem drei große Vorteile – den maximal möglichen Inhalt, eine erheblich verbesserte Grafik und ein stabileres Spielerlebnis mit deutlich weniger Crashes. Zum ersten Goodie gibt es keine zwei unterschiedlichen Meinungen: Mit den bereits enthaltenen DLCs *Dragonborn*, *Dawnguard* und *Hearthfire* bietet die *Special Edition* schlicht das komplette *Skyrim*-Erlebnis. Beim Thema Grafik darf man nicht vergessen, dass der letzte Solo-*Elder Scrolls*-Titel mittlerweile fünf Jahre auf dem Buckel hat. Erwartet also keine neuen, zeitgemäßen Charaktermodelle oder Animationen. Sehr wohl dürft ihr euch aber auf herrlich verbesserte Texturen freuen. Das Highlight der optischen Renovierung sind ganz klar die atmosphärischen Effekte – Sonnenlicht bricht sich bemerkenswert detailreich in Wäldern, Wasser in Flüssen folgt tatsächlich dem Flusslauf und türmt sich sogar an Objekten in seinem Weg auf, Regen und Schnee fallen nicht länger durch Dächer oder Brücken und noch vieles mehr. Dem Flair des Spiels tun diese oft unbemerkten Details unfassbar gut. Die für uns wichtigste Verbesserung ist aber die Programmstruktur der *Special Edition*. Anders als das 32-Bit-Original basiert die nämlich auf einem 64-Bit-System und ist damit deutlich stabiler, weil unempfindlich gegen einen überforderten Arbeitsspeicher. Das Ergebis sind ein erheblich flüssigeres Spiel und eine massiv reduzierte Absturzwahrscheinlichkeit. Leider macht dieselbe Programmänderung aber auch viele Mods inkompatibel mit der *Special Edition* – vor allem hier herrscht innerhalb der *Skyrim*-Community noch Aufruhr ob der zahlreichen Kompatibilitätsprobleme, sowohl Bethesda als auch die immer fleißigen Modder arbeiten aber bereits mit Hochdruck daran, alte Add-ons für das neue Spiel fit zu machen.

> „Die ultimative *Skyrim*-Version für alle, die keine Lust auf Mods am PC haben."

Septim-Sparprogramm

Für wen lohnt sich also der Kauf von *Skyrims Special Edition*? Am einfachsten lässt sich diese Frage für stolze Besitzer einer Xbox One oder einer Playstation 4 beantworten, welche über keine anderen Spielsysteme verfügen. Die kommen mit der *Special Edition* zum ersten


Dank der exzellenten neuen Effekte schmiegt sich das virtuelle Sonnenlicht geradezu um die Bäume.


Wasser – früher strömte es in *Skyrim* gerne mal quer zum Flusslauf, nun reagiert es deutlich realistischer.

Mal überhaupt in den Genuss einer *Skyrim*-Version – und ein Genuss ist das Spiel tatsächlich nach wie vor! Immer noch relativ leicht fällt die Entscheidung auch reinen Konsolenspielern, die zwar eine alte *Skyrim*-Version für die Xbox 360 oder PS3 ihr Eigen nennen, dafür aber nie ein Add-on gekauft haben. Die drei DLCs *Dragonborn*, *Dawnguard* und *Hearthfire* schlagen im Xbox-/Playstation-Store derzeit mit etwa 40 Euro zu Buche. Die *Special Edition* für Konsole bekommt man aber bereits ab 49,99 Euro – inklusive der drei genannten Add-ons. Die knapp neun Euro zusätzlich sollte man in dem Fall unbedingt noch mit drauflegen!

Lustige Sachen mit Drachen

Und wie sieht es bei den PC-Versionen aus? Nun, wie immer, wenn Windows mit ins Spiel kommt, wird das Thema komplizierter, aber auch vielfältiger. Zunächst: Wer es nur auf die Add-ons abgesehen hat, muss bei der *Special Edition* zuschlagen! Auf Steam wird die PC-Version des renovierten *Skyrim* für 39,99 Euro angeboten. Hier sind *Dragonborn*, *Dawnguard* und *Hearthfire* wie gesagt bereits mit drin. Dass diese drei Add-ons im Alt-*Skyrim* ebenfalls auf Steam zusammen immer noch 45 Euro kosten und damit teurer sind als die komplette *Special Edition* ist … nun ja … sagen wir mal „interessant“. Viele Windows-Spieler müssen sich darüber aber sowieso keine Gedanken machen: Wer zum 28. Oktober die *Legendary Edition* oder das Original-*Skyrim* mit allen Erweiterungen besaß, bekommt die *Special Edition* sowieso gratis in seiner Steam-Bibliothek kredenzt. Eine gute Wahl ist die *Special Edition* auch für leidenschaftliche *Elder Scrolls*-Abenteurer, die das Riesen-Rollenspiel zwar auf dem PC erleben wollen, sich aber nicht an die zugegebenermaßen etwas komplexe Mod-Thematik herantrauen. Diese Spieler bekommen mit der aufgebohrten *Skyrim*-Variante völlig stressfrei eine zwar nicht in allen Bereichen auf Perfektion getrimmte Fassung präsentiert, müssen sich dafür aber auch keinen Kopf um Mods, Kompatibilitäten und Programmversionen machen.

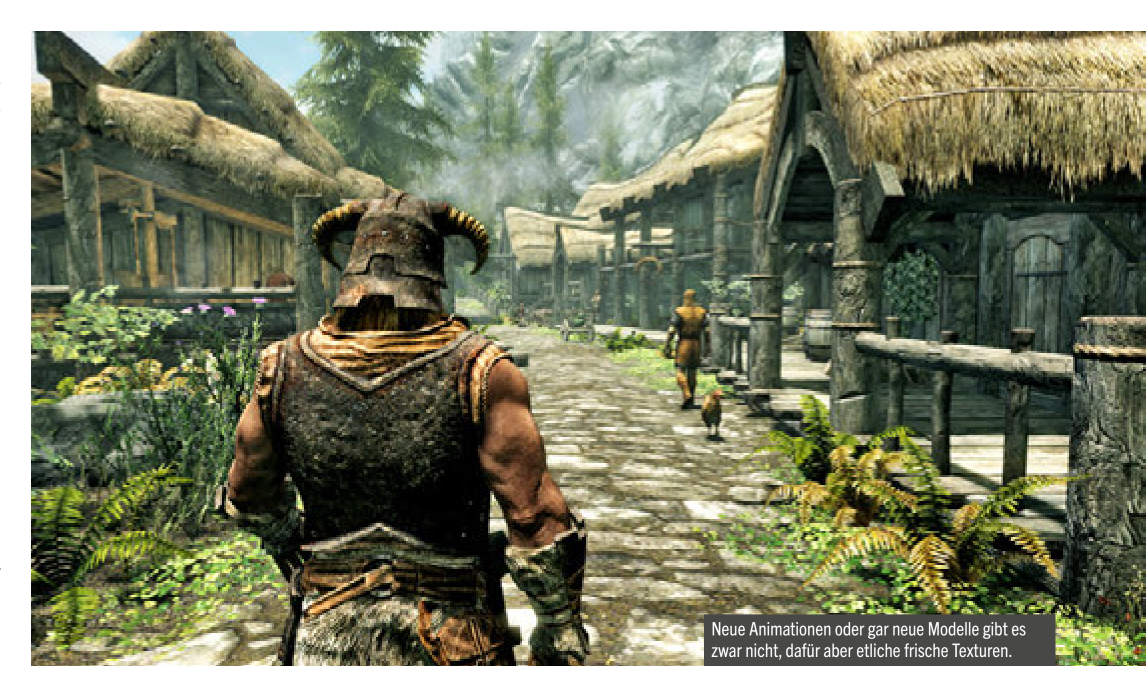
Null Bedarf für die *Special Edition* haben dagegen passionierte, kompetente Modder, die keine Berührungsängste mit den digitalen Innereien der *Skyrim*-Urfassung haben. Wer seine Mods nämlich prima im Griff hat, holt damit aus der Originalversion von *The Elder Scrolls 5* sogar mehr Grafikpracht raus als die brandneue *Special Edition* bieten kann. Und weil dieselben Hardcore-*Skyrim*-Spieler wohl auch schon längst bei den Add-ons für die PC-Fassung zugegriffen haben, stellt sich auch keine Kostenfrage. ❑

MODS? ENDERAL? WAS SAGT DIE COMMUNITY?

***Skyrim: Special Edition* ist ambitioniert – und daher nicht ganz problemfrei. Wir haben Modder, Entwickler und Spieler-Communities nach ihrer Meinung befragt.**

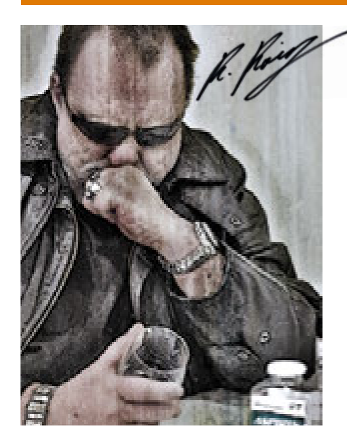
Vielen Dank an die Teilnehmer unserer *Skyrim*-Umfrage auf pcgames.de! Das Ergebnis ist klar: Jeweils knapp 70% von euch bestätigen eine bessere Grafik, eine daraus resultierende dichtere Spielatmosphäre sowie deutlich erhöhte Programmstabilität! Dieses Credo teilen auch die Macher der beliebten *Skyrim*-Total-Conversion-Mod *Enderal*. Deren Antwort auf unsere Frage nach einer *Enderal*-Version für die *Special Edition* war: Das 64-Bit-*Sykrim* wäre eine grandiose *Enderal*-Basis, die Umwandlung des (noch) inkompatiblen Mega-Mods beginnt aber nicht vor 2017.


In der *Special Edition* fallen Regen und Schnee nicht mehr durch Dächer oder Unterstände wie diese Steinbögen.


Neue Animationen oder gar neue Modelle gibt es zwar nicht, dafür aber etliche frische Texturen.

ROSSIS RUMPELKAMMER

RAINERS EINSICHTEN
RAINER ROSSHIRT



„Ich werde oft gefragt, wie ich eigentlich dazu gekommen bin, ausgerechnet Kochrezepte zu veröffentlichen. Die Antwort ist simpel. Weil ich gerne esse!“

Okay – essen kann man auch ohne zu kochen, aber das ist entweder verhältnismäßig teuer (Restaurant) oder man beschränkt sich auf Fertigprodukte, was auch nicht gerade preiswert ist. Von gesund und schmackhaft will ich hier erst gar nicht reden (kommt die Pizza jetzt direkt ins Wasser oder erst wenn es kocht?). Bleiben also nur noch zwei andere Möglichkeiten. Man macht sich abhängig von einer Person, welche kundig ist im Umgang mit Herd und Küchenutensilien, oder man lernt, seine Nahrung selbst zuzubereiten, was mir dann doch als das geringste Übel erschien.
Dabei ist das Kochen nach dem Dafürhalten vieler Profis noch leichter als Geschirrspülen, was erst recht die Frage aufkommen lässt, warum sich das starke Geschlecht dieser läppischen Rührerei am Herd entzieht, zu großen Teilen jedenfalls. Weil das unmännlich ist? Ist es männlicher, Mutti kochen zu lassen?
Hat man sich dazu durchgerungen, selbst zu kochen, wird man sich vermutlich erst durch diverse Kochbücher arbeiten oder einen der zahlreichen Profis bei seinem Tun via TV oder Youtube beobachten. Vergesst das ganz schnell wieder! Das hat so viel mit alltäglichem Kochen zu tun wie das Besteigen des Kilimandscharo ein alltäglicher Sport ist. Lasst euch bloß nicht verlafern und anmälzern! Kochen ist viel, viel einfacher. Anfangs ist es wichtig, sich nicht von hochtrabenden Bezeichnungen abschrecken zu lassen. Beim Kochen unterscheiden wir prinzipiell zwischen sechs verschiedenen Grundarten. Zuerst natürlich das klassische „Kochen“ an sich. Gekocht werden kann eigentlich alles, sinnvoll ist es aber anfangs nur, wenn es sich um Kaffee handelt. „Garen“ ist ein schickeres Wort für „Kochen“, wenn man es nicht eilig hat. Bei gegartem Fisch handelt es sich somit nur um Kochfisch. Mehr muss man nicht darüber wissen. „Backen“ ist zwar nicht viel anspruchsvoller als Kochen, sollte aber in der Lernphase erst mal vermieden werden. „Grillen“ ist wohl die maskulinste Art der Nahrungszubereitung, fällt aber bei ungünstiger Witterung aus und zwingt zu Aufenthalten im Freien. „Flambieren“ ist vollkommen unnötig und umschreibt meist eh nur einen Vorfall, welcher der Versicherung gemeldet wurde. „Braten“ ist und bleibt die erste Wahl, wenn es ums Kochen geht. Mit etwas Fett und einer guten Pfanne kann man(n) nahezu alles zu einer genießbaren Konsistenz brutzeln und das Fett gibt dem Essen seinen nötigen fettigen Geschmack. Herzhaft angebraten kann sich sogar Spinat in etwas ausgesprochen Leckeres verwandeln. Der Rest der Kochkunst ist dann eigentlich nur noch Krisenmanagement und der Einsatz von Gewürzen. Ihr seht also – am Anfang braucht man nur ein Messer, einen Löffel, eine Pfanne und einen Herd. Nach den ersten Erfolgserlebnissen kann dann ja noch aufgerüstet werden. Wobei ich persönlich mein Geld lieber in gute Lebensmittel investiere statt in protzige Küchenausrüstung.

Spamedy

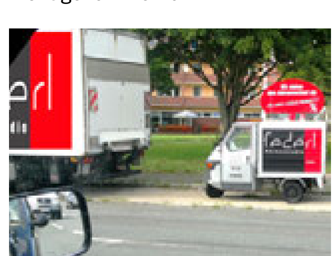
„muss es wirklich IMMER sein?“

Hallo Rainer,
hat es einen bestimmten Grund, warum seit einiger Zeit deine Seiten immer mit Spamedy beginnen? Ich finde das zwar ganz unterhaltsam, aber muss es wirklich IMMER sein? Du hattest doch auch schon andere regelmäßige Rubriken, wenn ich mich richtig erinnere. Hier fallen mir momentan allerdings nur deine Staubilder ein. Denk halt mal darüber nach.

Viele Grüße von Torben aus der Pfalz

Gnadenlos immer muss hier gar nichts sein. Ich befülle diese Seiten zwar, weil es mir Spaß macht (und natürlich auch, weil es bezahlt wird), aber es soll ja nicht nur mir, sondern auch den Lesern Spaß machen. Für Änderungswünsche bin ich relativ offen und sie werden gerne angenommen. Hier nun also extra für den Torben statt „Spamedy“, ein putziges Mutter-Kind-Motiv, welches mir neulich im Stau untergekommen ist. Als Berufstätiger hat man ja leider nur im unvermeidbaren Stau so richtig Muße, seine Umgegend zu betrachten.

Ich warte also auf Reaktionen meiner Leser für oder gegen „Spamedy“, „neulich im Stau“ oder etwas anderes, auf das ich bisher nicht gekommen bin.



WER BIN ICH?

Manche glauben, einem Menschen ansehen zu können, welchen Beruf er ausübt. Gehört ihr auch dazu?

Vormonat: Unsere Brit wurde von keinem erkannt und der Preis bleibt im Pott.



Wenn ihr die Funktion des Kollegen/der Kollegin richtig einordnet, seid ihr vielleicht der monatliche Gewinner eines Spielepakets. Teilnehmen kann jeder, der mir eine E-Mail schickt.

E-MAIL & POST-ADRESSE

rr@pcgames.de

Anschrift: Rossis Rumpelkammer
Computec Media GmbH/PC Games
Dr.-Mack-Straße 83
90762 Fürth

Katzenecho

„Und beschwer dich nicht."

Hallo Rossi,

ich habe heute meiner Frau (die sich absolut nicht für PC-Spiele interessiert) wieder deine Kolumne vorgelesen. Bei deiner Beschreibung des Amazon Echo gab es ein großes Gelächter, weil du da so treffend die Gründe aufgeführt hast, warum man so ein Teil haben muss (das Gerät ist neu, schick und es leuchtet blau). Ich habe mich natürlich ebenfalls für den Kauf eines solchen Teils beworben. Schon eine super Marketingstrategie von Amazon, dass man sich jetzt erst bewerben muss, um etwas kaufen zu dürfen. Hast du eine Einladung zum Kauf erhalten? Ich nicht. Das ist wirklich bitter, dadurch fühlt man sich jetzt irgendwie ausgegrenzt. Du solltest nächsten Monat dann aber auch mal die Gegenseite (das weibliche Geschlecht) unter die Lupe nehmen. Warum muss man sich da dauernd eine neue Tasche oder Schuhe kaufen? Was können die? Nichts. Die leuchten nicht mal blau!

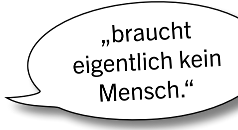
Zu meinem zweiten Punkt. Ich wette, den Satz hast du schon bereut: „... an manchen Tagen wären mir ein paar Katzenfotos im Postfach allerdings lieber." Da ich als Katzenfreund natürlich unbedingt die Vormachtstellung der im Netz versendeten Katzenfotos aufrechterhalten will, anbei ein paar Bilder. Und beschwer dich nicht. Du hast es herausgefordert.

Spaß beiseite: Vielen Dank für deine immer wieder unterhaltsamen Beiträge und leckeren Rezepte.

Viele Grüße Reiner

Nein, ich habe bisher keine Einladung zum Kauf eines Echos erhalten (diesen Satz bitte laut, mit vorwurfsvollem Tonfall und traurigem Blick lesen). Dabei lauere ich auf das Ding wie eine deiner Katzen auf die Maus. Ich werde euch aber auf jeden Fall auf dem Laufenden halten, wie es mit mir und Alexa weitergehen wird. Das weibliche Geschlecht bezüglich seiner Kauf- und sonstigen Gewohnheiten „unter die Lupe zu nehmen", ist an und für sich keine schlechte Idee. Es gibt Personen, die sogar fast nur damit ihren Lebensunterhalt bestreiten. Offenbar hat dieses Thema noch lange keinen Barth... äh ... Bart. Ich habe es auch schon verschiedentlich aufgegriffen – allerdings mit wechselndem Erfolg. Wisse, mein Katzen haltender Freund, Kolumnen über Frauen zu schreiben ist wie Sackhüpfen im Minenfeld. Es KANN schon klappen! Da ich mich nicht vor einen Spiegel gestellt und drei Mal laut „Katzenbilder" statt „Candyman" gerufen habe, hat mich dieser Fluch bisher nur rudimentär getroffen. Urgs ... jetzt habe ich schon zum zweiten Mal „Katzenbilder" gesagt! Die nächsten Kartenbilder (!) werden aber garantiert nur veröffentlicht, wenn die Katze blau leuchtet oder die PC Games irgendwie mit im Bild ist. Da ich darauf warten kann: Fotos mit der PC Games im Katzenklo werden gelöscht und der Absender verflucht, verdammt, vermaledeit, verteufelt und verwunschen – und das alles auf Bayrisch!

Aussteiger



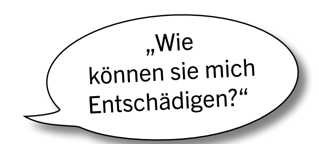
Hallo !

Bin 38 Jahre alt Männlich. Erst mal positives von mir. Seit 1997 bis 2014 spielte ich gerne Video Games. Habe auch eine lange Zeit diese Zeitschrift gerne gelesen. Dann im Jahr 2014 habe ich aufgehört zu spielen aus gutem Grund. Jeden Tag hört man überall, dass hier und da werden Menschen umgebracht auf den ganzen Welt. Dann habe ich entschieden nicht mehr Ballerspiele und s.w. zu spielen. Wenn auch die Grafik Super ist, brauche ich sowas nicht. Ok, gegen Rennspiele (besonders Rally) habe ich nichts. Aber Kriegsspiele, braucht eigentlich kein Mensch. Das heißt aber nicht dass die Spieler dumm sind. Das ist nur meine Meinung. Trotz allem , alles Gute ! Und nicht so viel Games spielen :)

IPad mini

Hallo IPad mini, ich habe nicht vor, deinen Standpunkt zu kritisieren. Jedem steht es frei, Produkte zu erwerben oder dies eben auch aus persönlichen Gründen zu lassen. Verstehen muss ich deinen Standpunkt deswegen aber auch nicht, es reicht, wenn ich ihn akzeptiere. Auch bei Rennen gab es Tote und Verletzte und wird es auch weiterhin geben. Vom bösen Erdöl, Umweltschutz und Energiekrise könnte man an dieser Stelle dann ja auch jammern. Doch wozu sollte dies gut sein? Wenn ich ein Rennspiel spiele, blende ich die Realität eben aus – es ist halt nur ein Spiel. Genauso verhalte ich mich bei Kriegsspielen oder Shootern. Inwieweit Spiele den Charakter formen – darüber wurde schon so viel geschrieben – mag ich nicht auch noch aufwärmen. Und zu deinem Fazit möchte ich sagen: Welche Spiele braucht denn nun ein Mensch? Man kann in allem einen moralischen Fallstrick sehen. Aber nur „Candy Crush", „Mahjong" und „Solitär" wär mir persönlich dann doch etwas zu fad. Sehe ich das alles vielleicht zu oberflächlich?

Reklamation



Habe mir heute die Ausgabe 10/16 einmal gekauft um mich zu Informieren und ein wenig zu Spielen. Als ich aber die dazugehörigen Vollversionen Installieren wollte sagt mir mein Steam Account das die Schlüssel nicht Korrekt oder falsch sind. Ist das eine Verarsche das man sich diese Zeitschrift kauft um dann doch nicht Spielen zu können oder hat es ein anderen Zweck. Wie können sie mich Entschädigen? Bitte um Info und Antwort.

MfG Steffen Eisenach

Sie haben uns durchschaut. Wir veröffentlichen unsere Vollversionen ausschließlich zu dem Zweck, die Leser zu vera... äh ... hinter die Fichte zu führen. Von und für diesen Spaß leben wir. Natürlich legen wir keinerlei Wert darauf, dass ein Kunde zufrieden ist und unser Produkt wiederholt kauft. Eine passende Entschädigung habe ich auch schon für Sie. Ich schreibe gerade ein längeres Buch mit dem Titel „Anleitungen lesen für Einsteiger und Unwillige" und werde Ihnen das erste Exemplar kostenlos zukommen lassen. Natürlich mit persönlicher Widmung.

Helene!



Hallo,

*habe gerade eine Email bekommen von einer Helene Fischer unter Ihrem Firmennamen mit der Aufforderung einer Rechnung über 700 €. Mailadresse *von RR entfernt*@t-online.de*

Mit freundlichen Grüßen: J. Baumann

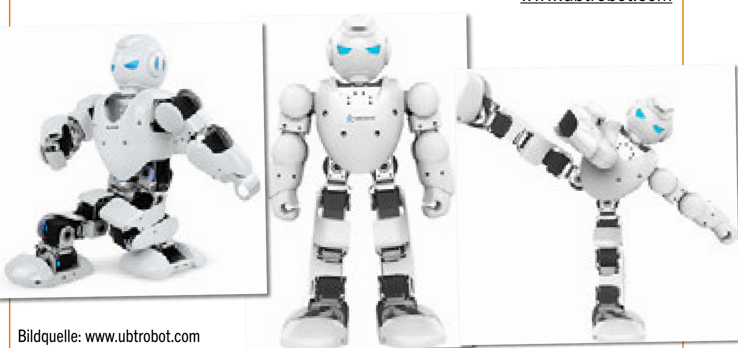
Wir pflegen keine E-Mail-Adressen mit der Endung „@-t-online" zu

ROSSI SHOPPT — **Rossi testet jeden Monat ein Produkt – auf seine eigene Verantwortung.**

UBTECH Alpha 1S Roboter

Eigentlich sind Spielzeugroboter ein alter Hut. Das dachte ich zumindest, ehe der Alpha 1S bei mir auftauchte. Er ist 398 mm groß, stolze 1.650 g schwer und macht einen sehr wertigen Eindruck. Von alleine kann er allerdings gar nichts außer stehen. Um ihn in Betrieb zu nehmen, ist eine App nötig, die es kostenlos für iOS, Android und Windows gibt. Damit kann man dann den Alpha 1 steuern. Die Möglichkeiten die man dabei hat, sind schier überwältigend. Wer es sich einfach machen möchte, ruft einfach eines der zahlreichen Bewegungsprofile auf, welche die App mitliefert. Hier zeigt er, was er wirklich kann. Beliebige Soundfiles wiedergeben, tanzen, Kung-Fu-Übungen, Liegestütze – mir und den vielen Besuchern in meinem Büro, seit der Alpha 1 da ist, klappte immer wieder vor Staunen der Unterkiefer herunter. Worte sagen hier wenig. Guckt euch doch einfach eines der zahllosen Videos dazu an. Voll aufgeladen hält sein Akku übrigens fast eine Stunde. Ich habe ihn in den letzten Tagen sehr oft aufladen müssen ...

www.ubtrobot.com



Bildquelle: www.ubtrobot.com

verwenden. Nicht dass wir etwas gegen T-Online hätten, aber wir benutzen lieber unsere eigenen E-Mail-Adressen. Ich kann Ihnen versichern, dass wir nicht der Absender sind, sondern Sie dem zum Opfer gefallen sind, was man gemeinhin als „Phishing" bezeichnet. Der Name des Absenders alleine hätte Sie stutzig machen können. Leider arbeitet Frau Helene Fischer nicht bei uns. Leider! Wir wären allerdings mit Freuden bereit, die Rechnung über 700 Euro zu übernehmen. Allerdings nur in bar und an Frau Fischer persönlich.

Offline

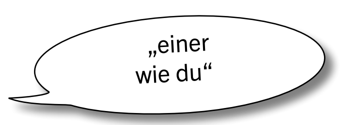


Es ist blöd das alles nur mit einer online Verbindung funktioniert. Ich bin hier in Südafrika und kann das Magazin nicht lesen.

Von meinem iPad gesendet

Wenn ich hier aus dem Fenster sehe, wäre ich fast geneigt, Sie wegen Ihres Standortes zu beneiden. Allerdings bin ich davon ausgegangen, dass es auch in Südafrika Internet gibt. Leider ist es so, dass wir momentan keinen Praktikanten zu Ihnen schicken können, der Ihnen das Heft liefert, auch wenn sich drei freiwillig gemeldet haben. So oder so werden Sie also nicht ganz um einen Online-Zugang herumkommen. Allerdings können Sie die PC Games auch als E-Paper erwerben. Geht natürlich auch nur online, aber das einmal heruntergeladene PDF funktioniert dann auch offline prima. Wenn Sie die Worte „PC Games PDF" in Google eingegeben hätten, hätte Sie gleich das erste Ergebnis zu „onlinekiosk.de" geführt, wo dies problemlos möglich gewesen wäre.

Ween

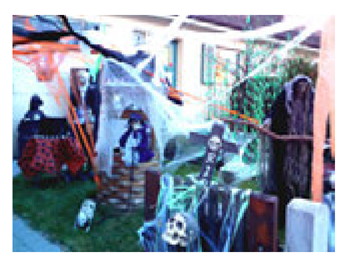


Servus Rossi,

weil es gerade aktuell ist (November) und es nicht nur mich, sondern auch meine Frau und bestimmt auch die Leser interessiert, würde ich gern wissen, wie einer wie du Feiern wie Halloween und Weihnachten verbringt. Ich hoffe, dass du antwortest.

Rico

„Einer wie ich"? Wie soll ich das denn bitte verstehen? Einer wie ich feiert Weihnachten ganz altmodisch im Kreis seiner Familie, der leider inzwischen ziemlich klein geworden ist. Das einzig Ungewöhnliche daran ist, dass es bei uns keine Geschenke gibt, deren Wert zehn Euro überschreitet. An Halloween hingegen neige ich etwas zum Ausrasten. Halloween mag ich sehr gern und bei uns in der Reihenhaussiedlung hat es auch eine durchaus eigene Dynamik entwickelt. Ich dekoriere relativ aufwendig den Vorgarten (siehe Foto) und habe eine Riesenfreude daran, wenn ab 18 Uhr die ganzen Kinder auftauchen und „Süßes oder Saures" fordern. Ich bin gut darauf vorbereitet! Gegen 20 Uhr ist dann der Spuk vorbei und es fängt das „richtige" Halloween an. Ein Rudel älterer, durchgängig bärtiger Männer setzt sich in Bewegung, um andere mit dem bloßen Anblick ihrer Leiber zu erschrecken wie seinerzeit Kimbern und Teutonen die Römer. Allerdings lautet unser Schlachtruf „Leberkäs oder Saures". Dieses Halloween hatte ich damit sechs Mal Erfolg, einmal wurde als Ersatz Salamibrötchen und drei Mal Käse gereicht. Eine sehr anstrengende Nacht also. Hab ich erwähnt, dass ich Halloween liebe?



Siedler



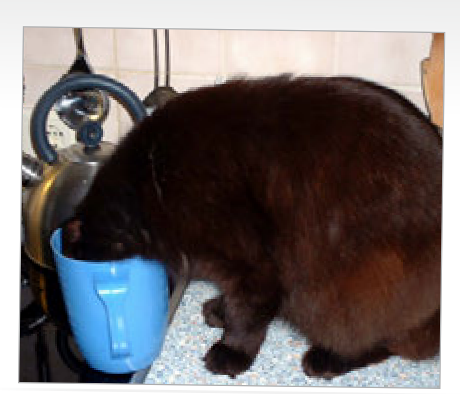
Hallo warum geht Heute meine Maus beim Spiel Siedler nicht mehr es liegt nicht an meine Maus die läuft bei allem andern Sachen perfeckt, ich kann das nicht Aktivieren so das ich ins Spiel komme Gruss

Gesendet von Mail für Windows 10

Welches *Siedler* ist denn eigentlich gemeint? Das Original von 1993? Oder irgendein *Siedler 1-7*? Vielleicht gar die Online-Version? Ein simples Formulieren Ihrer Frage in Google hätte Ihnen nach 0,57 Sekunden ungefähr 109.000 Ergebnisse geliefert. Ich bin mir dabei schon im Klaren darüber, dass 99% davon auf Ihr Problem nicht zutreffen. Hier gilt es also, zunächst die überflüssigen Ergebnisse herauszufiltern. Die Aufforderung, dass ich dies bitteschön für Sie erledigen könnte, finde ich fast schon ein wenig unverschämt. Der Verzicht auf rudimentäre Umgangsformen im Verbund mit kaum vorhandener Interpunktion und nachlässiger Rechtschreibung macht Ihr Schreiben nicht angenehmer. Bei mir funktioniert *Siedler* perfekt und ohne Probleme. Also muss es an Ihrem PC liegen. Die Antwort ist Ihnen zu oberflächlich? Warum sollte ich mir mehr Mühe geben als Sie? Die hypergologisch korrekten Odontometer tendieren partiell zu primär elastischen Defeminationen. Allerdings sollten wir uns alle stets bewusst sein, dass die Protanthesis sublimiert werden kann, obwohl desultorisch abnorme Adversativen hierbei kaum eine Rolle spielen.

LESER DES MONATS

Wer auch ein interessantes Foto hat und es hier sehen will – ihr kennt meine E-Mail-Adresse.
Alle Fotos früherer Ausgaben und etliche unveröffentlichte findet ihr übrigens auf pcgames.de -> Forum -> Spielwiese.



Reiner hat es wirklich getan und mir ein Katzenfoto geschickt.



Thomas liest die PC Games im Marina Bay Sands Hotel in Singapur.

Philipp transportierte die PC Games im extrem coolen Leihwagen durch Miami.

Rossis Speisekammer

Heute: Käsebrötchen


Foto: Fotolia / © Silvia Bogdanski

Wir brauchen:

- 375 g Mehl
- etwa 200 g geriebenen Käse nach Wahl (ich nehme immer Gouda)
- 1 Päckchen Trockenhefe
- 1 TL Salz
- 1 TL Zucker
- ein Eigelb
- etwas Milch

Wir geben ca. 250 ml Wasser, Mehl, Zucker, Salz und Hefe in eine Schüssel und rühren alles, bis ein glatter, homogener Teig entsteht. Vom Käse kommen dann noch ca. 150 g dazu. Jetzt mit einem Tuch abdecken und den Teig für mindestens 30 Minuten an einem warmen Ort gehen lassen. Danach kneten wir ihn kurz durch und formen daraus 8-9 Kugeln, die wir auf ein mit Backpapier ausgelegtes Backblech geben und noch etwas platt drücken. Die Oberfläche der Brötchen bepinseln wir mit einer Mischung aus Eigelb und einem Esslöffel Milch und streuen den Rest des Käses darüber. Danach ab in den Backofen. 170 Grad für 20-25 Minuten. Wenn sie goldbraun sind, sind sie fertig.

Die Käsebrötchen schmecken grandios mit etwas Kräuterbutter. Wer mag, kann in den Teig auch ein paar Speck- oder Schinkenwürfel und etwas klein gehackte Chili geben!

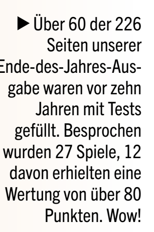
Wie hat es Dir geschmeckt? Sage mir deine Meinung!
Auch über ein Foto von deinem Ergebnis würde ich mich freuen.
Die besten Rezepte aus vergangenen Ausgaben findest du übrigens hier: pcgames.de ➲ Forum ➲ Spielwiese

Vor 10 Jahren

Dezember 2006

Von: Peter Bathge

Spiele, Geschichten und Kurioses aus vergangenen PC-Games-Ausgaben



▶ Über 60 der 226 Seiten unserer Ende-des-Jahres-Ausgabe waren vor zehn Jahren mit Tests gefüllt. Besprochen wurden 27 Spiele, 12 davon erhielten eine Wertung von über 80 Punkten. Wow!

Deutsches Duell

Anno 1701 verzückt, *Die Siedler 6* macht Hoffnung

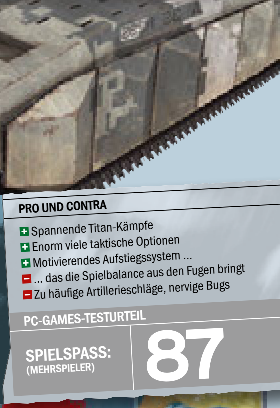
Keine Kampagne, aber sonst alles picobello: Das erste *Anno* ohne Original-Entwickler erschien vor zehn Jahren. Das neue Studio Related Designs hievte die deutsch-österreichische Aufbau-Serie ins 3D-Zeitalter. Mit Erfolg: „Was für eine unglaublich liebevoll gestaltete Grafik, was für eine brillante musikalische Untermalung!“ Tester Christian Burtchen war tief beeindruckt, zeigte sich aber auch leicht frustriert: „Am Prinzip von *Anno 1602* hat Related Designs nicht ein Rädchen gedreht. [...] Immer nur siedeln und Bedürfnisse erfüllen, ist auf Dauer nicht allzu komplex [...] Ich hoffe daher auf ein Add-on mit einer wirklich packenden, anspruchsvollen Kampagne.“ Die Entwickler taten unserem Burtchen den Gefallen. Ein Jahr später, im Oktober 2007, sollte mit *Der Fluch des Drachen* ein ebensolches Add-on erscheinen. Nahezu zeitgleich mit der tollen Erweiterung, die aus dem sehr guten *Anno 1701* (Wertung in Ausgabe 12/2006: 86) einen Aufbaustrategie-Klassiker machte, erschien Ende September 2007 *Die Siedler 6*. Bereits im damaligen 2006er-Heft blickte PC Games erstmals beim bis dato jüngsten Teil der zweiten großen deutschen Aufbau-Serie hinter die Kulissen. Nach einem Echtzeitstrategie-Ausflug mit dem Vorgänger sollte Teil 6 zu den *Siedler*-Ursprüngen zurückkehren. Ein „Wusel-Video“ auf unserer DVD demonstrierte die Liebe zum Detail. Redakteur Christian Burtchen prophezeite gar schon einen „Meilenstein wie *Die Siedler 2*“. Heute wissen wir: Daraus wurde nichts. *Die Siedler 6* sah bei seiner Veröffentlichung zwar bildhübsch aus, doch Entwickler Blue Byte hatte das bewährte Spielprinzip jedweder Komplexität beraubt. Spannendes Tüfteln an Wirtschaftskreisläufen war passé, hinter der adretten Fassade wartete ultraleichte Langeweile ohne viel Abwechslung, dafür aber mit grottiger KI. Ein weiterer Schritt der *Siedler*-Serie auf dem Weg in die Bedeutungslosigkeit. Zwar sollte das radikal veränderte *Die Siedler 7* einige Jahre später noch einmal versuchen, das Steuer herumzureißen. Doch wie wir mittlerweile wissen, konnte die Reihe nie mehr die Höhen von *Die Siedler 2 & 3* erreichen. Trauriger Tiefpunkt war der Release des pomadigen Ablegers *Champions of Anteria* im Sommer 2016.

Das Leben als Städtebauer und Rohstoffverwalter war 2006 noch nie so imposant in Szene gesetzt worden wie in *Anno 1701* und *Die Siedler 6*.

Kampf der Titanen

Trendsetter für die Zukunft: *Battlefield 2142*

Schon lange vor *Call of Duty: Infinite Warfare* wurden Science-Fiction-Gefechte auf Multiplayer-Servern ausgefochten – und zwar ausgerechnet beim jahrelangen Konkurrenten *Battlefield*! Damals galt „Super-Modern-Warfare“ noch als exotisches Szenario, inzwischen sind entsprechende (Multiplayer)-Shooter keine Seltenheit mehr. Für viel Aufsehen sorgte der neue Titan-Modus, in dem die zwei Spieler-Teams erst Schildgeneratoren ausschalten und dann die feindliche schwebende Festung entern mussten. Wie praktisch jeder Teil der Serie hatte das Spiel zum Launch mit Bugs und Lags zu kämpfen. 2014 schloss Publisher Electronic Arts die offiziellen Server. Doch seit Kurzem könnt ihr den Multiplayer-Shooter dank eines Fan-Projekts wieder online erleben. Das Projekt *Revive 2142* (https://bl2142.co) bietet einen neuen Launcher zum Download an; wer nicht mehr über das Originalspiel verfügt, kann sich zudem *Battlefield 2142* und alle Add-ons herunterladen, ohne einen Cent zu zahlen – mit stillschweigendem Einverständnis von EA. Im September machten jeden Tag über 1.000 Spieler von den Fan-Servern Gebrauch. Ob das *Revive*-Projekt wohl auch in der fernen Zukunft des Jahres 2142 noch besteht? Wir bezweifeln es, das wäre ja die reinste Science-Fiction.



PRO UND CONTRA

- \+ Spannende Titan-Kämpfe
- \+ Enorm viele taktische Optionen
- \+ Motivierendes Aufstiegssystem ...
- − ... das die Spielbalance aus den Fugen bringt
- − Zu häufige Artillerieschläge, nervige Bugs

PC-GAMES-TESTURTEIL

SPIELSPASS: (MEHRSPIELER) **87**



In der Spielebranche wiederholt sich (fast) alles: 2006 befürchtete Redakteur Benjamin Bezold „*Battlefield 2142* könnte in Richtung *Star Wars: Battlefront*“ abdriften. Zehn Jahre später hatten einige *Battlefield 1*-Fans vor Release die exakt gleichen Befürchtungen bezüglich des neuesten Teils.

Stürmt die Mauern!

Bis heute in den Augen vieler Fans das beste *Total War*-Spiel: *Medieval 2*

Ohne *Anno 1701* wäre es damals unser Spiel des Monats gewesen: *Medieval 2* perfektionierte die *Total War*-Mechaniken zu einer Zeit, als der Namenszusatz *Total War* noch hinter dem jeweiligen Spieletitel aufgeführt wurde. Es war die Krönung der zweiten *Total War*-Generation, bevor *Empire* der Serie eine neue Engine und viele neue Probleme bescherte. Das detailliert umgesetzte Mittelalter-Szenario begeisterte die Strategie-Experten in der Redaktion; mit englischen Langbogenschützen, ägyptischen Kriegswagen und deutschen Rittern erobern die Spieler in *Medieval 2* Europa. Bis heute denkwürdig: die Umsetzung der Glaubenskriege. Wenn der Papst im Rom zum Kreuzzug aufruft oder sich die arabischen Staaten zum Dschihad versammeln, schließt man sich als christlicher oder muslimischer Staatsmann besser schnell der gemeinsamen Sache an. Ansonsten droht vielleicht schon bald die Exkommunikation! Für den unwiderstehlichen Mix aus rundenweise verwalteter Strategiekarte und pompös inszenierten Echtzeitschlachten gab es damals verdiente 88 Spielspaßpunkte. Auch wenn es schon damals nicht allzu gut um die künstliche Intelligenz von eigenen wie feindlichen Soldatentrupps bestellt war. Aber ein bisschen Dämlichkeit der Computer-Einheiten gehört ja irgendwie schon immer zu *Total War* dazu.



Pfui, Spi*!**

Der Preis für den widerlichsten KI-Gegner des Monats geht an die Spinne aus *Dark Messiah of Might & Magic*. Zitat: „Einfach abgrundtief eklig. Bäh!“



Dirk Gooding, damals *Medieval 2*-Tester und heute Chefredakteur von PC Games MMORE, erzählt selbst jetzt noch mit leuchtenden Augen, wie er einst mit England erst die britischen Inseln und dann das Festland unterworfen hat – bis die Mongolen kamen.

DIRK GOODING

„Medieval 2 macht fast alles richtig, was man als Fan der Total-War-Serie erwartet!“

Hätte ich blaues Blut in meinen Adern, würde ich dieses Spiel zum Ritter schlagen. Denn **Medieval 2: Total War** macht so gut wie alles richtig, was man als Fan der Serie erwarten darf: Die Grafik hat gleich mal zwei Sprünge



Heiße Weihnacht

Die PC-Games-Redaktion wünscht mit 60 Geschenkideen ein frohes Fest und eine angenehme Adventszeit. Glückspilze können mit uns sogar die perfekten Präsente für Technik-Fans gewinnen.

Ho! Ho! Ho! Die besinnlichste Zeit des Jahres hat unlängst begonnen. Und wir zerbrechen uns alle aufs Neue den Kopf, was wir unseren Liebsten schenken könnten. Da weiß die PC Games zu helfen: Auf den folgenden Seiten finden Sie Technik-Geschenktipps aller Art. Dazu gehören unter anderem Gaming-Hardware, -Software, Spiele, Filme, Heimkino-Zubehör und spaßige Gadgets. Für jedes Budget und für jede Vorliebe finden Sie auf den kommenden Seiten das richtige Präsent. Das Besondere: Sie können diese und weitere Produkte dank unseres großen Online-Gewinnspiels zu sich nach Hause unter den Weihnachtsbaum holen! Besuchen Sie dazu unsere Internetseite www.pcgames.de und halten Sie die Augen nach den hier abgebildeten Produkten offen. Wenn Sie eines finden, genügt ein Klick darauf und Sie gelangen zur Gewinnspielseite mit den Teilnahmebedingungen. Die große Advents-Schnitzeljagd beginnt in diesem Jahr am 30.11.2016 und endet am 24.12.2016. Wir wünschen unseren Lesern viel Spaß beim Stöbern in den Geschenktipps, viel Erfolg beim Gewinnspiel und natürlich frohe Weihnachten!

MSI Aegis X

WEB: www.msi-gaming.de/ichwillmsi **PREIS (UVP):** € 2.199



Die Aegis Gaming-PCs von MSI sind starke Kampfmaschinen im atemberaubenden und kompakten Look. Das raffinierte Gehäuse- und Kühlkonzept und die hochwertigen und schnellen MSI-Komponenten machen die MSI-Rechner zu einer mächtigen Waffe für echte Gaming-Champions. Der Aegis X setzt vor allem auf ein starkes MSI-Z170-Mainboard mit Military-Class-5-Komponenten und einen schnellen Intel-Core-i7-Prozessor der K-Reihe mit freiem Multiplikator für beste Overclocking-Ergebnisse. Für höchste Grafikleistung sorgt die beliebte GeForce-GTX-1070-GAMING-8G-Grafikkarte von MSI. Zusammen mit schneller PCI-Express-SSD-Technik ist der Aegis X für alle aktuellen und kommenden Games perfekt gerüstet. Die exklusive Silent-Storm-2-Pro-Kühlung sorgt trotz der hohen Performance für ausgesprochen niedrige Temperaturen – und arbeitet gleichzeitig besonders leise, auch bei langen Gaming-Sessions und starker Beanspruchung. In separaten Kühlbereichen wird die Wärme der unterschiedlichen Komponenten über getrennte Luftwege enorm effizient abgeleitet. Die starke Hardware macht den Aegis X auch zur perfekten Plattform für die aktuellen VR-Systeme. Passend findet sich eine HDMI-Buchse direkt an der Front des PCs, die den Anschluss einer VR-Brille besonders einfach und bequem macht. So wird ebenfalls ein Kabel-Wirrwarr vermieden. Ebenso praktisch: Das MSI-Drachen-Logo an der Towerfront dient als Taste zur Aktivierung der OC-Engine. Wie von der Aegis-Serie gewohnt, lässt sich auch der Aegis X einfach öffnen und die Komponenten zum Aufrüsten bequem erreichen. Mit der Mystic Light LED-Gehäusebeleuchtung erhält der Aegis X außerdem seinen eigenen, ganz individuellen Look. Damit ist der Aegis X ein performanter Begleiter für Hardcore-Gamer und VR-Enthusiasten.



GSX 1000 von Sennheiser

WEB: www.sennheiser.com **PREIS:** € 229

Das GSX 1000 von Sennheiser enthüllt eine völlig neue Dimension der Audio-Performance im Gaming. Der Audioverstärker im hochmodernen Style fährt mit einem zukunftsweisenden 7.1-Virtual-Sound-Algorithmus auf, der speziell für Zocker entwickelt wurde und einen außergewöhnlich immersiven Surround-Klang bietet. Die professionelle Verarbeitung spiegelt den klaren Fokus auf die hohen Anforderungen von Profi-Gamern wider. Spontane Einstellungsänderungen während des Spiels ermöglichen dem Spieler eine präzise Raumwahrnehmung. Die Audiosignale für Spiel und Kommunikation können präzise und getrennt voneinander kon-trolliert werden und auch das Umschalten zwischen Headset und Lautsprecher ist mit einer einfachen Berührung möglich, ohne dass das Spiel unterbrochen werden muss. Das Herzstück jedes Gaming-Sounds ist kompatibel mit PC und Mac.

Yuneec Breeze

WEB: www.yuneec.com **PREIS (UVP):** € 499

Mit der fliegenden Kamera Breeze kann jeder hochwertige Foto- und Videoaufnahmen aus der Luft anfertigen. Für perfekte Aufnahmen sorgen eine vertikal schwenkbare 4K-UHD-Kamera mit High-Class Ambarella Chipsatz und zahlreiche automatische Flugmodi (Selfie, Follow Me, Orbit, Journey, Return Home). Mit einem Durchmesser von nur 24 Zentimeter und einem Gewicht von gerade mal 385 Gramm passt die Breeze in jede Tasche. Dank GPS und IPS (Indoor Positioning System) liegt die Breeze sowohl drinnen als auch draußen stabil in der Luft. Gesteuert wird die fliegende Kamera ganz intuitiv per Smartphone und dank der praktischen Social-Media-Anbindung lassen sich die schönsten Aufnahmen auch direkt aus der *Breeze-Cam*-App in zahlreiche soziale Medien hochladen.



TUXEDO InfinityBox

WEB: www.tuxedocomputers.com **PREIS (UVP):** € 800



Die TUXEDO InfinityBox ist ein Mini-Computer mit nahezu endlosen Einsatzmöglichkeiten! Dank seines Vollaluminium-Gehäuses und der kompakten Abmessungen von ca. 20 x 22 Zentimetern legt er ein besonders edles Erscheinungsbild an den Tag, benötigt sowohl stehend als auch liegend äußerst wenig Platz und ist obendrein noch besonders robust gebaut. So passt er perfekt in jedes Büro, macht aber auch gut sichtbar im Wohnraum eine schlichte und gleichzeitig elegante Figur. Dafür sorgen ein einfacher Knopf an der Front, das Herstellerlogo dezent auf der Oberseite sowie jeweils ein USB-3.0-Anschluss an den Seiten. Aber auch ihre inneren Werte machen die InfinityBox zum perfekten Allrounder: Eine Top-Ausstattung bis hin zu Intel-Core-i7-Quad-Core, 32 Gigabyte Arbeitsspeicher, Dual-AC-Wifi, zwei SATA-Ports für SSDs oder HDDs, ein M.2 PCIe Port für NVME-SSDs, HDMI, DisplayPort und vieles mehr lassen keine Wünsche offen. Rückseitig finden sich nochmals sechs USB-3.0- sowie zwei USB-2.0-Anschlüsse, zweimal Gigabit-LAN, jeweils ein DVI-D, HDMI und DisplayPort. Außerdem noch die obligatorischen HD-Audio-Anschlüsse sowie ein PS/2 Maus/Tastatur-Combo-Port. Durch diese äußerst vielfältige Auswahl an Anschlüssen bleiben im Office- und Multimedia-Einsatz keine Wünsche offen! TUXEDO verlost unter allen Teilnehmern eine InfinityBox im Wert von 800 Euro mit 16 Gigabyte Arbeitsspeicher, 250-Gigabyte-SSD sowie einer 500-Gigabyte-HDD, WLAN und Intel-Core-i5-Prozessor!

PC 373D von Sennheiser

WEB: www.sennheiser.com **PREIS (UVP):** € 249

Für leidenschaftliche Zocker gibt es jetzt eine unglaublich intensive 7.1-Dolby-Surround-Sound-Erfahrung. Das neue PC 373D ist ein hochwertiges Gaming-Headset mit offener Akustik und kristallklarer Team-Kommunikation beim Spielen. Das hochqualitative Noise-Cancelling-Mikrofon filtert störende Hintergrundgeräusche einfach raus. Der Surround-Dongle und die übersichtliche PC-Software sorgen für eine optimale Immersive-Gaming-Erfahrung und hochwertige Musikwiedergabe, die mit diversen Equalizern individuell angepasst werden kann. So dient der PC 373D nicht nur zum Zocken, sondern entfaltet auch beim Musikhören einen wunderbaren Klang. Die überlegenen Funktionen zeigen sich aber auch im modernen Design und Tragekomfort des Headsets. Die großen gepolsterten Hörmuscheln drücken selbst bei stundenlangen Gaming-Sessions nicht auf die Ohren.

Devolo Home Control Starter Kit

WEB: www.devolo.de **PREIS (UVP):** € 220

Die Home Control Zentrale bildet das Herzstück Ihres intelligenten Zuhauses. Sie sorgt dafür, dass alle Bausteine Ihres Smart Homes reibungslos miteinander arbeiten. Die Installation ist in nur wenigen Minuten erledigt: auspacken, einstecken und die Vorteile Ihrer smarten Haussteuerung genießen. Der Home Control Tür- und Fensterkontakt registriert zuverlässig offene Türen, Fenster oder Schubladen. Die Sirene schlägt dann Alarm, wenn etwas nicht stimmt. Im Paket befindet sich ebenfalls die Home Control Schalt- und Messsteckdose. Mit ihr schaltet Ihr Smart Home automatisch das Licht, sagt Bescheid, wenn der Trockner fertig ist, oder aktiviert morgens die Kaffeemaschine, während Sie noch schlafen. Mit dem Devolo Home Control bringen Sie mehr Komfort und Sicherheit in Ihr Zuhause!



Save.TV
Der Online-Video-recorder in der Cloud

WEB: www.save.tv/xmas-special
PREIS (UVP): ab € 6,99/Monat (Basis), ab € 7,49/Monat (XL), ab € 12,37/Monat (XXL)



Zusammen mit Save.TV verlosen wir 10 x 6 Gratis-Monate* im XL-Paket! Mit dem Online-Videorecorder lassen sich Lieblingsfilme, Serienhighlights und spannende Dokus aus über 40 Sendern bequem mit einem Klick aufnehmen. Auf Wunsch sehen Sie die monatlich über 10.000 TV-Highlights ohne Werbung und in bester HD-Qualität – so komfortabel war Fernsehen noch nie! Legen Sie Channels an und Save.TV nimmt automatisch alle Ausstrahlungen zum gewünschten Sendungstitel oder Stichwort auf. Anschließend können Sie die Aufnahmen herunterladen und offline ansehen oder direkt aus Ihrem persönlichen Videoarchiv streamen – wann und wo Sie möchten. Mit den zahlreichen Apps für Smartphones, Tablets, Smart TVs, Fire TV, Apple TV oder Xbox One können Sie von nahezu allen Endgeräten auf Ihre TV-Cloud zugreifen. Sie möchten sich nicht auf Ihr Glück verlassen? Unsere Leser dürfen Save.TV 30 Tage kostenlos* testen: Melden Sie sich bis 31.01.2017 unter dem Link www.save.tv/xmas-special an und stellen Sie Ihr persönliches TV-Programm zusammen.

*Eine Kündigung im Testzeitraum ist jederzeit möglich. Kündigen Sie nicht in der Testphase, sind Sie berechtigt, Save.TV XL ein Jahr lang für den Preis von nur 9,99 € pro Monat bzw. 119,88 € pro Jahr zu nutzen. Kündigen Sie nicht bis spätestens sieben Tage vor Ende der Vertragslaufzeit, verlängert sich der Vertrag um maximal ein weiteres Jahr.

Spock und ich
Mein Freund Leonard Nimoy

WEB: www.heyne.de
PREIS: € 19,99



William Shatner ist Musiker, Regisseur und Produzent. Bekannt wurde er jedoch durch die Schauspielerei und seine Rolle als Captain Kirk in der Kultserie *Raumschiff Enterprise*. Dass er und Leonard Nimoy, Darsteller des legendären Mr. Spock, auch im realen Leben sehr gute Freunde waren, ist kein Geheimnis. Nach dessen Tod im Februar 2015 veröffentlichte William Shatner nun ein Buch über seinen Kumpanen, dessen bewegendes Leben er noch einmal Revue passieren lässt. Das im Heyne Verlag erschienene Werk beleuchtet die Kindheit der beiden Freunde, die ersten gemeinsamen Schritte in der Schauspielerei, ihre gemeinsame Zeit am Set von *Raumschiff Enterprise* und der dazugehörigen Filme und ihre Zuneigung zueinander. Am Ende zieht Shatner ein Resümee und erzählt, was er von seinem Freund gelernt hat. Eine Leseprobe finden Sie auf www.heyne.de.

Drobo 5N

WEB: www.cyberport.de/drobo **PREIS:** € 599

Drobo® ist bei Multimedia-Begeisterten und Nutzern datenintensiver Dateien als zuverlässiger Hersteller prämierter Datenspeicher bekannt. Sie stehen für eine gute Kombination aus günstigen und benutzerfreundlichen Datensicherungs- und Managementfunktionen. Inkompatibilität oder sonstige Fehler, die beim Einsatz mehrerer Festplatten entstehen können, werden vermieden. Sie benötigen kein technisches Know-how und weniger Zeit, um die Bedienungsanleitung zu lesen. So bleibt Ihnen mehr Zeit für Dinge, die Ihnen Freude bereiten. Die BeyondRAID-Technologie bietet alle Vorteile klassischer RAID-Systeme ohne deren Beschränkungen. Es können Laufwerke beliebiger Hersteller mit diversen Kapazitäten und Geschwindigkeiten genutzt werden. Speichervolumen können simpel durch Hinzufügen von Laufwerken oder Ersetzen kleinerer Platten während des Betriebes erhöht werden. Das Drobo 5N ist ideal für vernetzte Umgebungen im Heim- oder Kleinbüro. Überall, wo ein einfaches Gerät für Austausch und Sicherung von Daten über das Netzwerk benötigt wird.



Cherry MX BOARD 6.0

WEB: www.cherry.de **PREIS:** € 189

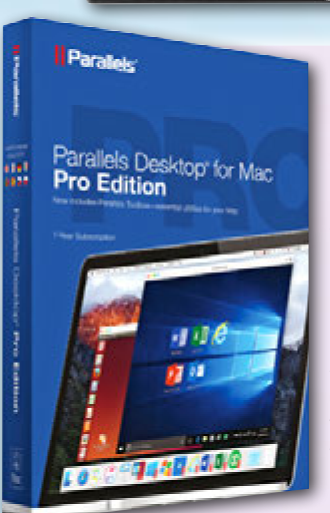
Das CHERRY MX BOARD 6.0 ist das Erste seiner Klasse: Ein mechanisches Keyboard wie ein Präzisionsinstrument für höchste Ansprüche. Kompromisslos schnell und akkurat dank CHERRY RealKey Technologie für vollständig analoge Signalverarbeitung mit puristischem Design und erstklassiger Verarbeitungsqualität „Made in Germany“: Das Gehäuseoberteil aus Aluminium punktet durch sein edles Sanded-Finish und eine fettabweisende Beschichtung. Die gummierte Handballenauflage hält bombenfest per Magnet-Verbindung. Dazu verfügt das Keyboard über 12 doppelt belegbare Funktionstasten und die rote LED-Hintergrundbeleuchtung ist dimmbar. Dank Full-N-Key-Rollover werden alle Tasten gleichzeitig ausgelesen und das 100-prozentige Anti-Ghosting verhindert Fehleingaben. Für Menschen, die vorangehen, statt zu folgen.



TechniSat AUDIOMASTER MR2

WEB: www.technisat.de
PREIS (UVP): € 299,99

Immer klangstark und mit authentischem Sound: Der Wireless-Stereo-Speaker AUDIOMASTER MR2 ist Bluetooth-Box, Internetradio und Streaming-Lautsprecher in einem. Mit kristallklarem, lebendigem und sattem Sound, verstärkt durch die deutsche Lautsprecherschmiede ELAC. In elegantem Design, an der Wand aufgehängt oder stehend platziert macht der AUDIOMASTER MR2 immer eine gute Figur. Dank der integrierten Internetradio-Funktion greifen Sie auf Tausende Internetradio-Sender zu, deren Angebot sich immer wieder aktualisiert und erweitert. Über UPnP-Audio-streaming haben Sie zudem Zugang auf freigegebene Musikdateien aus dem Netzwerk, zum Beispiel auf die MP3-Dateien einer Netzwerkfestplatte oder eines PCs. Die *MYDIGITRADIO PRO*-App dient dabei zur Steuerung des AUDIOMASTER MR2. Darüber hinaus wurde die App für die Einrichtung und Steuerung weiterer Multiroom-Audiosysteme optimiert. Nutzen Sie des Weiteren die *Spotify*-App auf Ihrem Smartphone, Tablet oder PC, um Ihre Lieblingskünstler und die aktuellsten Hits auf dem AUDIOMASTER MR2 abzuspielen.



Parallels Desktop for Mac Pro Edition

WEB: www.parallels.com **PREIS:** € 99,99/Jahr

Sie lieben *Overwatch* und würden den Shooter auch gerne auf Ihrem Mac zocken? Dank *Parallels Desktop for Mac Pro Edition* ist das kein Problem: In Zusammenarbeit mit Blizzard Entertainment wurde *Parallels Desktop 12* für die Unterstützung von *Overwatch* optimiert, sodass es problemos auch auf dem Mac gespielt werden kann. *Parallels Desktop 12* unterstützt weiterhin auch die *Windows 10 Xbox*-App, mit der Sie Xbox-Games auf Ihre Mac-Geräte streamen und dort spielen können. Mit der *Parallels Desktop for Mac Pro Edition* können Sie außerdem ohne Neustart mit einem Klick zwischen mehreren virtuellen Rechnern hin und her wechseln, auf denen unterschiedliche Windows-, Linux- oder Mac-Versionen laufen. Power-User müssen dabei keine Kompromisse fürchten: Jede virtuelle Maschine greift auf bis zu 64GB vRAM und 16vCPUs zurück – mehr als genug Leistung selbst für anspruchsvolle Anwendungen. Testen Sie *Parallels Desktop for Mac Pro Edition* 14 Tage lang kostenlos oder gewinnen Sie eine von drei Jahreslizenzen!

Ice Age 5 – Kollision voraus!



Dank 20th Century Fox Home Entertainment kommt die chaotische *Ice Age*-Truppe für ein fünftes Abenteuer zu Ihnen ins Wohnzimmer. Während seiner endlosen Jagd nach der Nuss landet Scrat aufgrund einer Verkettung unglücklicher Zufälle im Weltall. Schon bald lässt der gierige Tollpatsch einen Meteoritenschauer auf die Erde los, gefolgt von einem Asteroiden, dessen Einschlag katastrophale Folgen für dessen Bewohner haben wird. Auf der Erde kämpfen Scrats Freunde derweil mit den Tücken des Alltags: Mammut Mannis Tochter Peaches möchte heiraten. Der sonst so griesgrämige Säbelzahntiger Diego denkt mittlerweile an Nachwuchs und sogar Faultier Sid wünscht sich nichts sehnlicher, als seine Dame fürs Leben zu finden. Der bunte Animationsfilm sorgt für Spaß und garantiert Lacher bei Groß und Klein. Erhältlich ist der Animationsfilm auf DVD (€ 12,99), Blu-ray (€ 14,99) und 3D-Blu-ray (€ 19,99) sowie als UHD-Blu-ray (€ 29,99) und im Rahmen einer Collection Box (DVD € 29,99 und Blu-ray € 39,99) mit allen bisher erschienenen Filmen.

ANZEIGE



Deepcool Genome II Liquid Cooling Chassis

WEB: www.gamerstorm.com

PREIS (UVP): € 250

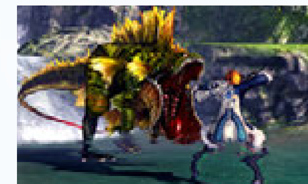
Damit leistungsstarke Gaming-Hardware ihr Maximum an Leistung abrufen kann, ist eine optimale Kühlung der Komponenten unabdingbar. Beim neuen Deepcool Genome II Liquid Cooling Chassis muss man sich über diesen Punkt gar keine Gedanken machen: Der Hersteller verbaut nämlich direkt ab Werk eine CPU-Wasserkühlung – komplett mit drei 360-Millimeter-Radiatoren, beleuchteter Pumpenvorrichtung und einem stylishen Helix-Reservoir an der Vorderseite. Die Montage an den Prozessor erfolgt dabei kinderleicht und ohne umständliches Werkzeug. Natürlich kann man sein Setup mit drei Gehäusefarben (Schwarz-Rot, Schwarz-Grün und Weiß-Blau) dem eigenen Geschmack anpassen und dank eines großen Sichtfensters auch das Innenleben optimal in Szene setzen. Selbst für Oberklasse-Komponenten bleibt hier ausreichend Platz, die Grafikkarte kann auf Wunsch vertikal eingebaut werden und die Anschlusskabel lassen sich dank durchdacht platzierter Aussparungen unauffällig verlegen.

Blade & Soul

WEB: www.bladeandsoul.com **PREIS (UVP):** free2play

Lassen Sie sich vom neuen MMORPG-Titel *Blade & Soul* in eine aufregende Fantasiewelt entführen. In einer nach dem Vorbild asiatischer Legenden gestalteten Umgebung begibt sich der Spieler mit seinem individuellen Charakter auf eine ereignisvolle Reise, die von rivalisierenden Fraktionen und dem Kampf alter Mächte geprägt ist. Für ein besonderes Spielerlebnis sorgt dabei die Kunst des Qing Gong, mit der die Figuren die Erdanziehungskraft überwinden und sich in einer völlig neuen Art und Weise fortbewegen können. Verlost werden vier sogenannte Meisterpakete, die als exklusive Gründer-Versionen nicht mehr frei erhältlich sind. Darin enthalten sind unter anderem 90 Tage Premium-Mitgliedschaft, fünf zusätzliche Charakterplätze sowie spezielle In-Game-Items.







Mit **UseNeXT** ins Usenet

UseNeXT



WEB: www.usenext.de/xmas **PREIS (UVP):** gratis

Exklusiv zu Weihnachten – nutzen Sie UseNeXT einen ganzen Monat kostenlos und erhalten Sie auf das Folgepaket 50 % Rabatt. Einfach unter: www.usenext.de/xmas

UseNeXT – Diskussionen, Daten und Downloads

Das Usenet ist eine weltweite Diskussionsplattform mit Millionen von Nutzern. In sogenannten Newsgroups können nicht nur Themen diskutiert, sondern auch die auf Servern gespeicherten Dateien heruntergeladen werden. Dabei ist UseNeXT vor allem wegen des Fokus auf die Anonymität und Sicherheit seiner Nutzer sowie der Werbefreiheit weltweit Marktführer unter den Usenet-Providern. Man surft und downloaded anonym und garantiert werbefrei.

Exklusives UseNeXT-Weihnachtsangebot

Um den preisgekrönten Service von UseNeXT bereits im Vorfeld besser kennenlernen zu können, bietet der 2004 gegründete Provider einen kostenlosen Testzugang an. Sie können UseNeXT jetzt 30 Tage gratis testen und die ganze Datenvielfalt des Usenets entdecken! Im Anschluss bekommen Sie festliche 50 % Folgerabatt. Während des Testzeitraums ist eine Kündigung selbstverständlich jederzeit möglich!

Und so funktioniert's:

Melden Sie sich jetzt zur kostenlosen Testphase von UseNeXT an. Ihnen wird ein kostenloser Newsreader zur Verfügung gestellt, mit dem Sie nach Eingabe Ihrer Zugangsdaten ganz einfach die ganze Bandbreite des Usenets entdecken können.
Einfach unter: **www.usenext.de/xmas**

2tainment Air Conflicts: Secret Wars Ultimate Edition + **Thrustmaster** T.Flight Hotas 4

WEB: www.2-tainment.com **PREIS (UVP):** € 39,99 (*Air Conflicts: Secret Wars Ultimate Edition*), € 79,99 (Thrustmaster T.Flight Hotas 4)

Bei der actiongeladenen Flugsimulation *Air Conflicts: Secret Wars* kommen Hobby-Piloten voll auf ihre Kosten. An historischen Schauplätzen des Ersten und Zweiten Weltkrieges warten sieben Kampagnen mit insgesamt 49 Missionen darauf, gemeistert zu werden. In verschiedensten Aufträgen wie Escortflügen, Patrouillen oder Verteidigungseinsätzen wird Ihr fliegerisches Können immer wieder aufs Neue geprüft. Dabei stehen zwei Schwierigkeitsstufen sowie die Spielmodi Arcade und Simulation zur Auswahl, wodurch Einsteiger und Meisterpiloten gleichermaßen gefordert sind. Für das ultimative Mittendrin-Gefühl liegt dem Gewinnpaket für die Playstation 4 auch der Flug-Stick T.Flight Hotas 4 von Thrustmaster bei, für den der Simulator optimiert wurde.





Carrera DIGITAL 132 Racing Spirit-Set

WEB: www.carrera-toys.com **PREIS (UVP):** € 370

Mit dem Lamborghini Huracán LP 610-4 und dem Porsche 911 Carrera S Cabriolet stehen sich zwei Supersportwagen gegenüber, die nicht nur auf der Straße, sondern auch auf der Carrera Rennbahn für neidische Blicke sorgen. Das Racing Spirit-Set vereint dank zweier Highlight-Wagen elegantes Design mit unbändiger Fahrkraft. Der Lamborghini Huracán LP 610-4 in edlem Blau lässt alle Männerherzen höherschlagen. Doch der Herausforderer sorgt auf der Rennstrecke ebenso für Aufsehen. Zum ersten Mal steht mit dem Porsche 911 Carrera S Cabriolet ein beliebter Dauerbrenner an der Startlinie. Beiden Traumwagen stehen im Racing Spirit-Set 8,2 Meter Rennstrecke zur Verfügung, auf der sie beweisen können, wie viel Power in ihnen steckt. Dank der kabellosen, ultraleichten Handregler mit der Carrera 2,4 GHz Wireless+ Technologie ist für absolute Bewegungsfreiheit an der Rennbahn gesorgt.

Concorde Home Entertainment DaVinci's Demons – Die komplette Serie

WEB: www. concorde-movie-lounge.de **PREIS (UVP):** € 39,99

Wurde die „wahre" Geschichte Da Vincis jemals erzählt? Er ist ein begnadeter Künstler, Erfinder, Draufgänger und Idealist: Im Florenz des ausgehenden 15. Jahrhunderts beginnt ein junges Genie, die Zukunft neu zu erfinden. Doch schon bald muss es erkennen, dass sich höhere Mächte seine außergewöhnliche Begabung zunutze machen wollen. Politische Intrigen, verbotene Romanzen und düstere Geheimnisse – über drei Staffeln hinweg erzählt die packende Abenteuerserie *DaVinci's Demons* die Abenteuer des jungen Visionärs. Erleben Sie die spannende Reise des Universalgenies durch eine Welt, die im ausgehenden Mittelalter in einer Ära der Dunkelheit zu versinken droht. Zum ersten Mal erscheint dieses Serienjuwel von Erfolgsproduzent David S. Goyer, Co-Autor der *The Dark Knight*-Trilogie, als Komplett-Edition im hochwertigen Sammelschuber.





Fractal Design Define C

WEB: www.fractal-design.com

PREIS (UVP): € 89,99

Im für den Hersteller typischen minimalistischen Design kommt er daher, der neuste Midi-Tower aus dem Hause Fractal Design: das Define C. Das Gehäuse bietet viel Platz für Hardware und ganz speziell auch für den Einbau von leistungsstarken Flüssigkeitskühlungen. Der großzügige Innenraum kann dabei Wärmetauscher bis zu einer Größe von 360 Millimetern aufnehmen. Eine bereits integrierte Schalldämmung sorgt in Kombination mit den modularen Modu-Vent-Abdeckungen an der Oberseite und am linken Seitenteil für ein flüsterleises Betriebsgeräusch, auch bei starker Belastung. Die Gehäuse der brandneuen Define-C-Serie verfügen jetzt über eine durchgängige Abdeckung des Netzteiles. Nie war es so einfach, einen aufgeräumten Innenraum zu bekommen, wie mit den neuen Fractal-Design-Define-C-Gehäusen!

ANZEIGE



Western Digital Blue PC SSD

WEB: www.wdc.com
PREIS (UVP): € 339

Western Digital ist dafür bekannt, hochwertige Hardware im Bereich Speicherlösungen anzubieten. Die neue WD Blue PC SSD macht hier keine Ausnahme. Im Bereich Performance und vor allem Langlebigkeit erreicht die WD Blue PC SSD in ihrer Klasse Spitzenwerte. Sie bietet für Gamer, HD-Medien-Liebhaber und kreative Profis die benötigte Leistung. Tiered Caching mit SLC(Single Level Cell)- und TLC-Flash-Technologie ermöglichen Geschwindigkeiten von bis zu 545 MB/s für sequenzielle Lesevorgänge und bis zu 525 MB/s für sequenzielle Schreibvorgänge. Die WD Blue PC SSD Serie wird in den Bauformen 2,5 Zoll/7 mm und M.2 2280 angeboten und ist gemäß Zertifizierung des Functional Integrity Testing Lab mit einer Vielfalt von Computern kompatibel. Zu haben ist die SSD mit 250 Gigabyte, 500 Gigabyte und ein Terrabyte Speicher. Da ist für jede Art von Gebrauch etwas dabei. Sie wird außerdem mit einem kostenlos herunterladbaren Dashboard und einer dreijährigen Garantie geliefert, sodass Sie Ihr System ohne Bedenken aktualisieren können.



FreeJam Robocraft

WEB: www.robocraftgame.com **PREIS (UVP):** free2play

Wie wäre es, seinen eigenen Kampfroboter zu kreieren und sich in der Arena mit anderen kreativen Gamern zu battlen? Robocraft macht's möglich! Hier liegt das Hauptaugenmerk auf dem Zusammenbauen des individuellen Bots. Im intuitiven Build-Mode kann man mit Blöcken einen Roboter nach seinem Gusto zusammenstellen. Es gibt bisher 250 verschiedene Cubes und viele mehr sollen noch hinzukommen. In diesem Game ist nahezu jedes Vehikel denkbar! Mit einer der vielen futuristischen Waffen ausgestattet, nimmt man in diesem Arena-Shooter die gegnerischen Roboter auseinander. Die Alpha-Version des Free2Play-Titels ist aktuell in Steam verfügbar. Mit dem Code WEIHNACHTEN2016 erhalten unsere Leser in-game exklusiv eine deutsche Holoflag.

Tesoro F710 Zone Balance

WEB: www.tesorotec.de **PREIS (UVP):** € 179

Sportwagen-Feeling unterm Weihnachtsbaum: Mit den neuen Gaming-Chairs der Zone-Balance-Serie von Tesoro, machen Sie an wirklich jedem Schreibtisch eine gute Figur. Dank der bequemen und gleichzeitig ergonomisch geformten Polsterung werden selbst lange Spielesessions ganz ohne Rückenschmerzen und Ermüdungserscheinungen möglich. Der Stuhl erlaubt außerdem vielfältige Einstellmöglichkeiten und lässt somit Menschen jeder Statur eine komfortable Sitzposition finden. Der Hersteller vereint hier gekonnt modernes und schnittiges Design mit hochwertigen Materialien, und das zu einem ausgesprochen attraktiven Preis!



nerdytec Couchmaster Cycon

WEB: www.nerdytec.de **PREIS (UVP):** € 159

Vom entspannten PC-Zocken auf dem Sofa konnte man bisher nur träumen. Gezielte Eingaben mit Maus und Tastatur sind ohne die passende Unterlage nämlich kaum möglich – und genau hier kommt der Couchmaster Cycon ins Spiel. Das bequeme System ermöglicht entspanntes PC-Gaming auf dem großen Bildschirm. Edle Materialien wie Leder oder Mikrofaser sorgen auch bei langen Sessions für ein komfortables Erlebnis. Zwei breite Kissen stützen die Unterarme optimal, perfekt für den Einsatz von Maus und Keyboard. Auf der großen Ablage findet zudem auch High-End-Peripherie ausreichend Platz. Um die Verkabelung zu minimieren, bietet der Couchmaster Cycon einen USB-3.0-Hub für den Anschluss von bis zu vier Geräten. Dank moderner Technik kann das System ohne zusätzliche Stromquelle direkt per USB verbunden werden.

be quiet! Dark Base 900

WEB: www.bequiet.com **PREIS (UVP):** € 229,90

Es gibt unzählige Möglichkeiten, seinen Computer zu konfigurieren, und eine Gehäuse-Serie, die all das möglich macht: Dark Base 900. Diese steht für maximale Flexibilität und – typisch be quiet! – für einen besonders leisen Betrieb – auch über Stunden hinweg. Erweiterte Einbaumöglichkeiten des Mainboard- und HDD-Trays, drei nahezu unhörbar leise be-quiet!-SilentWings-3-PWM-Lüfter, eine intelligente Luftstromführung mit geräuschreduzierenden Auslässen und vier Bereiche für Radiatoren für bis zu 420 mm machen das Dark Base 900 zur perfekten Wahl für High-End-Enthusiasten und Individualisten. Das gilt für alle, die höchsten Standard erwarten, wenn es um Modularität, Kompatibilität und Design ihrer High-End-Desktop-PCs sowie Overclocking- und Wasserkühlungssysteme geht. Die Dark-Base-900-Reihe ist ebenfalls in der Pro-Version erhältlich mit LED-Beleuchtung, Seitenfenster aus Temperglas und einer kabellosen Ladestation für Qi-fähige Endgeräte.



AVM FRITZ!Box 7490 und FRITZ!Fon C5



WEB: www.avm.de

PREIS (UVP): € 240 (FRITZ!Box), € 59 (FRITZ!Fon)

Die vielfach ausgezeichnete FRITZ!Box 7490 sorgt mit innovativer und neuer Spitzentechnologie für ultraschnelle Verbindungen an jedem Anschluss und deckt mit vielen Extras alle Kommunikationswünsche rund um Internet, Telefonie und Netzwerk ab. Das neue WLAN AC reicht deutlich weiter und ist dabei dreimal schneller als bisher. Die zwei Funkbänder sorgen für die beste Einbindung aller Geräte – vom Tablet über Laptop bis zum Smartphone und internetfähigen Gaming-Konsolen ist alles mit maximaler Geschwindigkeit verbunden. Als ideale Ergänzung bietet FRITZ!Fon C5 Telefonate in HD-Qualität, zahlreiche Multimediafunktionen und Internetdienste sowie Musik- und Smart-Home-Steuerung. Benutzerfreundlichkeit wird hier großgeschrieben. Das FRITZ!Fon C5 wurde so konzipiert, dass jeder problemlos alle Funktionen nutzen kann: Einfache Menüs, große Übersicht und ergonomische Tasten sind die Basis für besten Bedienkomfort und einfaches Verständnis. Schnell und einfach ins Heimnetz integriert und sofort einsatzbereit.



Viewsonic VX2457MHD

WEB: www.viewsonic.de

PREIS (UVP): € 179

Der ViewSonic VX2457MHD ist ein preisgünstiger Full-HD-Monitor in 24" (23,6") speziell für Spiele. Dank der integrierten VESA-Adaptive-Sync-Technologie wird durch die variable Bildwiederholrate Bild-Tearing und -Ruckeln bei diesem Monitor fast vollständig beseitigt und so flüssiges Spielen bei schnell wechselnden Actionszenen ermöglicht. Dazu sorgen die ultraschnelle Reaktionszeit von einer Millisekunde und der Modus für geringe Eingangsverzögerung für eine flüssige Bildschirmdarstellung ohne Unschärfen oder Geisterbilder. Eine Hot-Keytaste für den Spielemodus optimiert das Spielerlebnis bei Ego-Shootern, Echtzeit-Strategie- und MOBA-Spielen und verschafft Spielern den entscheidenden Vorteil zum Gewinnen. Zusätzlich hilft die Schwarzstabilisierungsfunktion beim gezielten Angriff auf Feinde, die im Dunkeln lauern, und lässt Sie vollkommen ins Geschehen eintauchen. Ein weiterer Effekt des Monitors sind leuchtende, satte Farben und ein hoher Kontrast. Flexible Verbindungsmöglichkeiten wie DisplayPort, HDMI und VGA ermöglichen Ihnen den Anschluss an Ihrer dedizierte Grafikkarte und Spielekonsole.

Paper Mario: Color Splash

WEB: www.nintendo.de **PREIS:** € 40

Das Inselparadies Prisma wurde seiner Farben beraubt – und niemand weiß so recht, wer dahintersteckt. Das ruft Mario und seinen neuen Gefährten, den sprechenden Eimer Farbian, auf den Plan. Gemeinsam wollen die beiden der Insel ihre Farben zurückgeben und dem Mysterium auf den Grund gehen. Ausgerüstet mit seinem neuen Farbhammer reist unser Lieblingsklempner also über Prisma und muss dabei allerlei verschiedene Aufgaben erfüllen. Das Gameplay von *Paper Mario: Color Splash* könnte abwechslungsreicher nicht sein und bietet einen Mix aus cleveren Rätseln, Inselerkundung und anspruchsvollen Kämpfen. Bei den Gefechten sorgen insbesondere die neuen Kampfkarten für große taktische Tiefe, denn um den fiesen Gegnern und Bossen den Garaus zu machen, ist nicht nur gutes Timing, sondern auch der überlegte Einsatz der eigenen Kartenhand gefragt.



Razer Blade Stealth

WEB: http://rzr.to/YKesj **PREIS (UVP):** ab € 1.099

Leistungsstarke Laptop-Hardware geht auch kompakt! Den Beweis tritt Razer mit seinem schlanken Ultrabook Blade Stealth an, von dem der Hersteller ein Exemplar als Gewinnspielpreis zur Verfügung stellt. Der schicke Flachrechner ist der ultimative Begleiter für alle, die kompromisslose Performance, höchste Verarbeitungsqualität und clevere Features mit einem kompakten Formfaktor suchen. Im edlen CNC-Aluminium-Gehäuse findet allerhand potente Hardware Platz – und das bei nur 13 Millimetern Bauhöhe und einem Gewicht von lediglich 1,28 Kilogramm! Angetrieben wird der edle Laptop vom bärenstarken Intel Core i7-7500U. Egal ob anspruchsvolle Office-Programme oder detaillierte Video- und Bildbearbeitung – dank des Chips aus Intels aktuellster Prozessorgeneration lassen sich diese Aufgaben im Handumdrehen erledigen. Für eine knackige Darstellung sorgt das 12,5 Zoll große Touch-Display mit QHD- oder modernster UHD-Auflösung. Dazu kommen bis zu 16 Gigabyte RAM und 1 Terabyte an blitzschnellem SSD-Speicher. Für perfektes Tippen im Dunkeln kommt das Blade Stealth darüber hinaus mit Razers beliebter Chroma-Tastenbeleuchtung. Dank 16,8 Millionen Farben in Kombination mit diversen Software-Effekten sind der Lightshow beinahe keine Grenzen gesetzt.

Kompakt und Leistung en masse: Razer Blade Stealth und Razer Core

Wo anderen Laptops mit ähnlicher Ausstattung bereits nach kurzer Zeit die Puste ausgeht, begleitet Sie das Razer Blade Stealth den ganzen Tag. In der Praxis heißt das: bis zu neun Stunden Dauerbetrieb dank des 53,5 Wattstunden starken Akkus. Und für alle, die ihr Blade Stealth nach Feierabend zur leistungsstarken Gaming-Maschine verwandeln wollen, hat Razer das perfekte Accessoire in der Hinterhand: den Razer Core. Dieses GPU-Gehäuse ermöglicht es, externe Desktop-Grafikkarten über den Thunderbolt-3-Anschluss am High-End-Ultrabook zu betreiben. In Kombination mit aktuellen Oberklasse-Grafikkarten wie der NVIDIA GeForce GTX 1080 oder der AMD Radeon RX 480 wird das Razer Blade Stealth somit zum Gaming-Desktop-System im Ultrabook-Format.



Nvidia GeForce GTX 1060

WEB: www.nvidia.de **PREIS (UVP):** € 279

Aktuelle Gaming-Blockbuster in voller Grafikpracht zu spielen muss nicht teuer sein. Denn mit der leistungsstarken Grafikkarte GeForce GTX 1060 von NVIDIA bekommen Spieler eine Menge Leistung pro Euro. Die Karte ist außerdem ein wahrer Effizienzknaller. So wie alle GPUs, die auf der Pascal-Architektur basieren, wurde auch die GTX 1060 mit Fokus auf Optimierung der Geschwindigkeit und Leistungseffizienz pro Watt entwickelt. So bietet sie beste Leistungswerte bei minimalem Stromverbrauch. Dank Pascal erreicht die GTX 1060 bei aktuellen Spielen selbst in WQHD-Auflösung noch flüssige 3D-Performance und spielbare FPS-Werte. So erleben Gamer nicht nur E-Sport-Klassiker wie *Counter Strike: GO* oder *LoL*, sondern auch die neusten Gaming-Blockbuster in voller Grafikpracht. Und natürlich ist die GeForce GTX 1060 auch VR-Ready, sodass Gamer in Verbindung mit einem VR-Headset in den Genuss von faszinierenden Virtual-Reality-Erlebnissen kommen.

noblechairs EPIC Series Echtleder Schwarz



WEB: www.caseking.de **PREIS (UVP):** € 549,90

Der EPIC Series Echtleder Schwarz von noblechairs vereint das sportliche Design von Rennwagensitzen mit höchstem Sitzkomfort. Dabei sieht der Stuhl auch noch unheimlich hochwertig und schnittig aus. Überzogen mit kostbarem Echtleder über den gesamten Sitz- und Kontaktbereich, bieten die Stühle eine neue Stufe in Sachen Qualität und Eleganz. Als ergonomischer Chefsessel bietet er eine stylishe Alternative für PC-Enthusiasten und Rennsport-Liebhaber, die nach etwas Besonderem suchen. Dank des hohen Komforts und der individuellen Anpassungsmöglichkeiten wird auch eine lange Gaming-Session zum Genuss. Der EPIC Series Echtleder Schwarz ist exklusiv auf caseking.de erhältlich.



Asus ROG G752VS-BA

WEB: www.asus.de **PREIS (UVP):** € 2.299

Das ASUS ROG G752VS-BA macht PC-Gaming, Entertainment-Anwendungen oder die professionelle Bild- und Videobearbeitung mobil und zu einem jederzeit intensiven Vergnügen – egal ob am heimischen Schreibtisch oder in der Bahn unterwegs. Ein Ausstattungs-Highlight des G752VS-BA ist die mächtige Grafikkarte NVIDIA GeForce GTX 1070, die neueste Spiele in nie dagewesenem Glanz und Detailreichtum erscheinen lässt. Hinzu kommen das blitzschnelle 17,3"-Display mit 120-Hz-Paneltechnologie mit G-Sync, umfassende Konnektivität einschließlich Thunderbolt 3 und das Gaming-optimierte Design inklusive SonicMaster-2.1-Soundsystem, Anti-Ghosting-Keyboard und Hochleistungs-Kühlsystem. Das eben erwähnte intelligente 3D-Vapor-Chamber-Kühlsystem des Gaming-Notebooks ist auf den Hochlast-Betrieb ausgerichtet und so konstruiert, dass die beiden kupferummantelten Lüfter die mächtige CPU und GPU unabhängig voneinander und entsprechend der jeweiligen Auslastung kühlen und das Notebook dauerhaft störungsfrei und flüsterleise läuft. Die rot beleuchtete Tastatur des G752VS verfügt über Anti-Ghosting-30-Key-Rollover, markierte WASD-Keys, programmierbare Makros, einen separierten Nummernblock und die praktische ROG-Taste. Ein Klick genügt und das ROG-Gaming-Center-Dashboard öffnet sich. Hier können Gamer ganz persönliche Einstellung für dedizierte Titel einstellen und so ihr Vergnügen optimieren, ohne sich jedes Mal neu mit den Optionen herumschlagen zu müssen. Vom TurboMaster-GPU-Overclocking über das Speichermanagement bis hin zur Netzwerkoptimierung hat der User intuitiv alles im Griff. Neben Gigabit-LAN, ac-WLAN, Bluetooth 4.0, USB 3.0, HDMI und Mini-DisplayPort bietet das ROG G752VS-BA mit Thunderbolt 3 (via USB 3.1 Typ-C Anschluss) die aktuellste Hochgeschwindigkeits-Schnittstelle. Beliebige Daten können mit bis zu 20 Gbit/s übertragen werden. Das ROG G752VS-BA kommt zudem mit Windows 10 Home und ermöglicht Power-Usern völlig neue Möglichkeiten: Bit-Locker, Virtual Machines mit Hyper-V und Remote-Log-In sind dabei nur einige Features des neuen, potenten Windows 10 Home.



EIZO FS2434 Foris
Gaming-Monitor mit brillanter Bildqualität

WEB: www.eizo.de **PREIS:** € 349

Full-HD-Inhalte Ihrer Spiele-Konsolen, Blu-ray-Player, HD-Video-Kameras und Computer setzt der EIZO FS2434 in glasklare und detaillierte Bilder um. Auf seinem 23,8-Zoll-LCD mit IPS-Technik zeigt er jede Farbnuance und Textur. Deshalb wirken Bildszenen und Videosequenzen realistisch und lebendig. Der EIZO FS2434 punktet außerdem durch ein sehr geringes Input-Lag von 0,05 Frames je Sekunde und seine entspiegelte Anzeigefläche. Das Resultat: spielentscheidende Vorteile und vorbildliche Ergonomie für ein optimales Sehvergnügen. Auch das Design des EIZO FS2434 überzeugt: Es glänzt durch einen extrem schmalen Gehäuserahmen und ist eine echte Augenweide – ein Monitor mit Spaßgarantie!



Magnat.LZR 980
Design by Pininfarina

WEB: www.magnat.de **PREIS (UVP):** € 299

Technisches Meisterwerk und edle Stil-Ikone in Personalunion: Der Magnat.LZR 980 vereint deutsche Ingenieurskunst mit italienischem Design und Lebensgefühl. Das Design „made in Italy by Pininfarina" genügt höchster Ansprüche an Formsprache und Ästhetik. Verbunden mit der technischen Perfektion der Hightech-Legende Magnat entsteht so ein einzigartiges audiophiles Produkt. Die Magnat LaZeR-Technologie ist hierbei namensgebend. Das eingesetzte Laser-Messsystem zur Komponenten-Optimierung im Lautsprecherbereich ist konventionellen Messmethoden überlegen. Für die Entwicklung der Kopfhörertreiber wurde ein superfeiner Laser verwendet, der in einem speziell entwickelten Vakuumraum arbeitet und extrem präzise Messwerte aus dem Kern des Chassis liefert. Der Magnat-Laser-Tech-Driver wird in allen LZR-Kopfhörern eingesetzt und bildet die akustische Basis für den brillanten Klang.

Teufel Ultima 40 Aktiv

WEB: www.teufel.de **PREIS (UVP):** € 799,99

Deutschlands beliebtester Standlautsprecher kommt jetzt mit integriertem Verstärker. So wurde das Ultima 40 Aktiv auf der IFA 2016 vorgestellt und beworben. Die Kombo besteht aus zwei aktiven Standlautsprechern, die sich jetzt erstmals per HDMI mit dem TV anschließen lassen. Dank ARC lässt sich die Lautstärke über die TV-Fernbedienung regeln. Via Bluetooth 4.0 mit aptX können Sie allerdings auch Ihre Lieblingssongs vom Smartphone oder Tablet durch das ganze Wohnzimmer schallen lassen. Zusätzlich befindet sich an der Rückseite ein umfangreiches Anschlusspanel mit HDMI-, TOSlink- und Stereo-Cinch-Eingang sowie einem Equalizer und der Möglichkeit, zusätzliche Subwoofer anzubringen. Das Ultima 40 Aktiv ist erhältlich in den Farben Schwarz und Weiß und passt damit in jedes Wohnzimmer. Zu gewinnen gibt es das 2.1-PC-Soundsystem namens Mediadeck im Wert von 400 Euro.



Creative Muvo 2c

WEB: www.de.creative.com **PREIS (UVP):** € 49,99

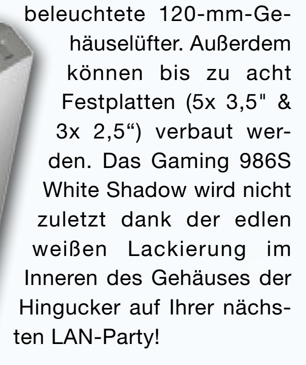
Dieser kompakte Bluetooth-Speaker ist in vier coolen Farben erhältlich und Ihr neuer Begleiter für hochwertigen Musikgenuss – sowohl daheim als auch unterwegs. Dank seiner praktischen Größe und seines robusten Gehäuses können Sie mit dem Muvo 2c von Creative Ihren Lieblingssound überall mit hinnehmen. Ob am Strand, in den Bergen oder einfach nur zu Hause auf der Terrasse – mit ganzen 6 Stunden Akkulaufzeit und seiner stylishen, vor Staub und Spritzwasser geschützten Außenhülle (IP66-zertifiziert) ist der Muvo 2c überall der perfekte Musik-Begleiter, auch für Ihre Outdoor-Aktivitäten. Die Verbindung mit dem Muvo 2c ist ganz einfach – über eine Vielzahl von Eingangsquellen oder über Bluetooth-Konnektivität können Sie Ihre Lieblingsmusik hören. Sie können außerdem zwei Muvo 2c Lautsprecher kabellos miteinander verbinden und so eine breitere Stereoerfahrung und umfassendere Klangperformance erleben – für einen intensiveren Musikgenuss, ob allein oder mit Ihren Freunden!



LC-Power Gaming 986S

WEB: www.lc-power.com **PREIS (UVP):** € 119

Sie sind auf der Suche nach einem edlen Computergehäuse? Dann werden Sie bei LC-Power mit Sicherheit fündig! Das „Gaming 986S White Shadow“ wird aus hochwertigen Materialien, unter anderem Aluminium und Hartglas, hergestellt und bietet genügend Platz für ein leistungsstarkes und potentes Gaming-System. Grafikkarten bis zu 420 mm, ein Radiator bis zu 360 mm und ein CPU-Kühler bis zu 170 mm finden genauso ihren Platz im Gehäuse wie auch bis zu sieben 120-mm-Gehäuselüfter. Im Lieferumfang schon enthalten sind zwei leise, rot beleuchtete 120-mm-Gehäuselüfter. Außerdem können bis zu acht Festplatten (5x 3,5" & 3x 2,5“) verbaut werden. Das Gaming 986S White Shadow wird nicht zuletzt dank der edlen weißen Lackierung im Inneren des Gehäuses der Hingucker auf Ihrer nächsten LAN-Party!





Sapphire Nitro+ RX 470 8GB

WEB: www.sapphiretech.com

PREIS (UVP): € 249

Die SAPPHIRE NITRO+ Radeon™ RX 470 mit 8GB GDDR5 ist das nächste große Ding im Bereich Mainstream 1080p Gaming. Sie verfügt über 2048 GCN-basierte Streamprozessoren und ein 256-bit Speicherinterface. Der GPU-Boosttakt liegt bei 1260 MHz (1121 MHz Basistakt) und der Speichertakt bei 2000 MHz für bis zu 8 Gbps Durchsatz. Die SAPPHIRE NITRO+ Radeon™ RX 470 verfügt über eine verbesserte Dual-X Kühlung mit zwei doppelt kugelgelagerten 95-mm-Lüftern, dies macht sie langlebiger und leiser als die letzten Generationen. Darüber hinaus zeichnen sich die Lüfter der SAPPHIRE NITRO+ Radeon™ RX 470 durch das „Quick Connect“-System aus. Dadurch sind sie einfach abzunehmen, zu säubern und zu ersetzen, denn es reicht eine einzige Schraube, um sie sicher zu befestigen. Weitere spezielle Features sind die einstellbare RGB-LED-Beleuchtung und die Verwendung der langlebigen SAPPHIRE Black Diamond Chokes sowie ein zweites BIOS für noch leiseren Betrieb.



SpyOFF – anonym und sicher surfen

WEB: www.spyoff.com **PREIS (UVP):** ab € 6,99 pro Monat

Wir alle bewegen uns täglich online und geben dabei – teilweise unbewusst – eine Menge vertraulicher Daten preis. Ein VPN (= Virtual Private Network) bringt hier die optimale Lösung für alle, die sich beim Online-Banking, -Shopping & Downloaden wieder rundum sicher und unbeobachtet fühlen wollen: Mit VPN läuft Ihr gesamter Datenverkehr nämlich über eine verschlüsselte Verbindung und Ihre Online-Identität wird getarnt.

SpyOFF liefert eine Lösung für alle Ihre Geräte – egal ob PC, Tablet oder Smartphone: Ein Account deckt alles ab. So sind Sie auch unterwegs geschützt, wenn Sie das öffentliche WLAN in Hotels oder Cafés nutzen. Auf Knopfdruck werden Sie anonym und sind nicht mehr nachverfolgbar. Dank Highspeed-VPN haben Sie trotzdem keinerlei Geschwindigkeitseinbußen und nutzen die volle Bandbreite Ihrer Internetverbindung.

Wählen Sie als Tarnung eine IP-Adresse aus dem Ausland, erhalten Sie noch mehr Vorteile: Lästige Geo-Sperren, die Inhalte wie Musikvideos oder US-Serien in Ihrem Land unzugänglich machen, gehören der Vergangenheit an. Ab sofort haben Sie Zugriff auf alle Inhalte des Internets, und zwar weltweit. Das funktioniert übrigens auch andersherum: Auf Ihrer nächsten Reise können Sie so dank VPN alle Inhalte von zu Hause wie gewohnt abrufen.

Sie sind neugierig geworden? Dann holen Sie sich jetzt Ihr Geschenk ab! Unter **www.spyoff.com/mein-geschenk/** erhalten Sie aktuell 2 Monate kostenlose VPN-Power.

SeaSonic Prime Titanium 650

WEB: www.seasonic.de **PREIS (UVP):** € 180

Seit der Gründung im Jahre 1975 liefert SeaSonic durchweg die aktuellste Technologie an seine Kunden. Die Marke SeaSonic ist verbunden mit Innovationen durch Forschung und Entwicklung sowie die Produktion von Hochleistungs-PC-Netzteilen nach höchsten technischen Standards. SeaSonic leistete Pionierarbeit für einen Effizienzstandard und war der Launchpartner für das 80-PLUS-Programm sowie der erste Hersteller, der die 80 PLUS-Gold-Zertifikation erreichte. Weltweite unabhängige Testredakteure werten SeaSonic Produkte als die Besten in Technologie, Leistung und Zuverlässigkeit, was das Unternehmen zu einem der besten Hersteller von Stromversorgung macht. Das aktuelle SeaSonic Topmodell PRIME Titanium ist dabei betrachtet “the absolute best power supply” und mit höchster Effizienz der Technologieführer im Netzteilbereich. Auch die PCGH-Redaktion hat dieses Netzteil mit dem TOP PRODUKT AWARD (Prime Titanium 650W – Oktober 2016) ausgezeichnet! Die PRIME Serie mit einer weltweiten Herstelvon 10 Jahren ausgestattet.



Cooler Master MasterKeys Lite L Combo RGB

WEB: www.coolermaster.de **PREIS (UVP):** € 59

Das MasterKeys Lite L Bundle besteht aus einer wasserabweisenden RGB-Tastatur mit mechanischen Eigenschaften und einer optischen Maus mit 3500 DPI. Mit den zahlreichen konfigurierbaren LED-Effekten kann jeder die Hintergrundbeleuchtung nach seinen Vorlieben anpassen. Die exklusiven „Mem-chanical“-Schalter sind haltbar und wurden mit der Haptik von mechanischen Tastaturen ausgestattet. Das Gehäuse ist außerdem wasserabweisend und besitzt eine Nanofilm-Beschichtung. Dank der Funktionstasten am oberen Rand sind Multimedia-Schnellzugriffe möglich, mit denen sich Ihre Musikstücke und Filme auf Wiedergabe/Pause, Stopp, Weiter und Zurück schalten lassen. Das perfekte Geschenk für Gamer oder Hardware-Enthusiasten.



Alienware Alienware 17

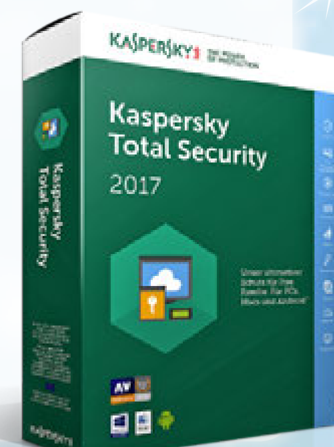
WEB: www.alienware.de **PREIS (UVP):** € 1.949

Das Alienware 17 ist das Flaggschiff des neuen Line-ups und das ultimative Gaming-Notebook. Dank seiner Bildschirmgröße von 17 Zoll und seiner Performance können Gamer mit diesem Gerät komplett in die Welt der Spiele abtauchen. Übertaktete Intel-Core-i7-Prozessoren der K-Serie sorgen ebenso für volle Power wie der DDR4-Speicher der Geräte mit bis zu 2.667 MHz. Darüber hinaus unterstützen die Notebooks optional die Infrarot-Eye-Tracking-Technologie von Tobii. Zusammen mit einer neuen *Overwolf*-App können Gamer damit ihre aufgezeichneten Blickbewegungen abspielen und so an ihren Skills feilen. In Zusammenarbeit mit Tobii hat Alienware das Gerät mit einigen exklusiven Features ausgestattet. So leuchtet und verändert sich beispielsweise das LED-System des Notebooks abhängig davon, wohin der User schaut; außerdem wird die Anwesenheit des Gamers erkannt und das Notebook automatisch gesperrt, wenn er sich davon entfernt.

Kaspersky Total Security 2017

WEB: www.kaspersky.de **PREIS (UVP):** € 49,95

Die allermeisten Anwender nutzen heute mehrere Geräte im Alltag, die vor Cyberkriminellen geschützt werden müssen. Kaspersky Total Security 2017 schützt deshalb neben Windows auch noch macOS und Android. Dafür kommen natürlich maßgeschneiderte Versionen der Schutz-Lösung zum Einsatz. Nutzer können die erworbenen Lizenzen aber flexibel auf ihre Geräte aufteilen. Mit fünf Lizenzen schützen Sie zum Beispiel zwei PCs, einen Mac sowie Android-Smartphone und -Tablet. Kaspersky Total Security 2017 bietet vor allem einige neue Komfort-Werkzeuge, die den Unterschied machen.



Zum Beispiel wird die Funktion „Sichere Verbindung“ angeboten, über die Nutzer auch an öffentlichen Hotspots sicher surfen können. Des Weiteren kümmert sich ein Software-Updater um die Aktualisierung von Dritt-Programmen und ein neues Schutzmodul überwacht Änderungen am Betriebssystem. Ein Webcam-Schutz sorgt dafür, dass Nutzer jederzeit die Kontrolle über verwendete Kameras haben.

Hori TAC Pro

WEB: www.hori.co.uk **PREIS (UVP):** € 149,99

Die TAC-Revolution beginnt jetzt! Der TAC Pro mit seiner mechanischen Tastatur und Maus optimiert PC-Style-Shooter-Gaming an der heimischen Konsole. TAC steht dabei für „Tactical Assault Commander“. Die ergonomisch geformte Tastatur und hochpräzise Maus sind spezifisch designt für Shooter- und Action-Spiele. Die 20 LED-beleuchteten Schalter sind ausgestattet mit den ultraschnellen Hori-Mikroschaltern und bieten eine enorm kurze Reaktionszeit. Die zahllosen intuitiven Features wie Quickscope, Snipe- und Gehen-Tasten machen das Zocken wesentlich komfortabler. Hierbei dient die Snipe-Taste dem präziseren Schießen, die Gehen-Taste vermindert beim Drücken die Laufgeschwindigkeit, wohingegen die Quick-Taste die Mausbewegung maximiert. Die Handballenablage lässt sich außerdem problemlos herausziehen und auf jede Handgröße anpassen. Der optionale seitliche Analogstick bietet eine Alternative zum gängigen Bewegen mit den WASD-Tasten. Natürlich lassen sich sämtliche Tasten komplett re-programmieren, sodass man den TAC Pro auf das persönliche Spielverhalten anpassen kann. In der dazugehörigen Software kann jeder Spieler außerdem weitere Parameter anpassen, unter anderem die Empfindlichkeit der Maus oder die Tastenbelegung. Hierzu sind bis zu drei Spielerprofile nach eigenem Gusto belegbar und lassen sich über die eben beschriebene Software verwalten. Die Maus mit 3200 DPI sorgt dabei zusätzlich für tödliche Präzision beim Schießen. Der TAC Pro ist dennoch mit jeder anderen USB-Maus kompatibel. Kombiniert mit dem natürlichen Geschwindigkeitsvorteil einer Maus-Tastatur-Kombination, garantiert der TAC Pro Dominanz auf dem Schlachtfeld und an der Konsole. Kompatibel ist der TAC Pro mit der Playstation 3, Playstation 4 und natürlich dem PC.



Das TAC-Pro-Paket kommt mit optimierter Tastatur und Maus. Beides zusammen ist auf dem Schlachtfeld eine tödliche Kombination.

Captiva „Die Trophäe“

WEB: www.captiva-power.de **PREIS (UVP):** € 799

Zeigen Sie, was Sie können, auf Ihrer „Trophäe“, einem der New-PC-Editions von CAPTIVA und einem der ersten Komplettrechner auf dem deutschen Markt mit GTX1050Ti, 4GB. Die Grafikkarte wurde von NVIDIA perfektioniert, um optimale Voraussetzungen für ESL-Spiele zu schaffen. Das Gütesiegel für „ungeboostete Qualität“ erleichtert die Entscheidung für den Einstiegs-PC in die Welt des eSports. Flink an Rechenleistung ist der PC allemal, dafür sorgt Intels Core i5-6400 Prozessor. Verpackt im angesagten eSport-Gehäuse Vortex V4 von Raidmax, wurde an weiterer Hochleistungshardware nicht gespart. So findet man im Inneren 8192MB DDR4 RAM und eine SSD mit 120GB, beides von HyperX. Und das Beste dabei, „Die Trophäe“ ist dennoch kein Stromfresser. Mit extrem niedriger Energieanforderung kommen High-End-Gamer und alle, die es werden möchten, voll auf ihre Kosten.







Corsair K70 RGB RAPIDFIRE

WEB: www.corsair.com **PREIS (UVP):** € 169,99

Die mechanische Tastatur K70 RGB RAPIDFIRE besitzt 100 % Cherry-MX-Speed-RGB-Tastenschalter für eine maximale Leistung. Das 100 % Anti-Ghosting mit vollständigem Tasten-Rollover über USB garantiert, dass jeder Tastendruck in genaue und zügige Spielbefehle übersetzt wird. Zudem ist sie mit einem leichten Aluminiumgehäuse und einer dynamischen, satten mehrfarbigen LED-Hintergrundbeleuchtung ausgestattet, was den Look hochwertig und sehr modern macht. Die CUE-Software ermöglicht raffinierte Makros sowie dramatische Effekte und Animationen, die sich individuell programmieren und festlegen lassen. Der USB-Passthrough-Anschluss ist so positioniert, dass keine Kabel beim Spielen stören. Jederzeit kann eine Maus oder ein Adapter für ein kabelloses Headset eingesteckt werden. Eine abnehmbare Handballenauflage und dedizierte Multimedia-Steuerung mit einem Lautstärkeregler aus Metall ermöglichen Ihnen stundenlanges Spielen ohne Komfortverlust. Mit profilierten und strukturierten FPS- und MOBA-Tasten behalten Sie jederzeit die Kontrolle.

sonoro sonoroCD 2

WEB: www.sonoro.de **PREIS (UVP):** € 399

Das Musiksystem sonoroCD 2 ist speziell für das Schlafzimmer entwickelt worden. Neben den Relaxinhalten erklingen Lieblingshits oder Hörbücher von CD, USB oder per Bluetooth gestreamt in vollem Klang. Durch den Digitalradio-Standard DAB+ können Radiosender in höchster Audioqualität wiedergegeben werden. Der nach oben abstrahlende Lautsprecher sorgt für eine gleichmäßige Verteilung des Klangs im ganzen Raum. Mit der integrierten Lichtsteuerung ermöglicht das Gerät in Kombination mit dem sonoroLIGHT Sonnenauf- und untergangssimulationen und bereitet so den Körper auf das Einschlafen und Aufwachen vor. Auf dem Gerät sind Entspannungsübungen, klassische Meditationen, Progressive Muskelentspannung, Fantasiereisen, meditative Klänge und Naturklänge vorinstalliert. Sämtliche Inhalte wurden unter Berücksichtigung wissenschaftlicher Erkenntnisse kreiert.



Gigabyte GeForce GTX 1080

WEB: www.gigabyte.de

PREIS (UVP): € 849



Das GIGABYTE 1080 XTREME Gaming Premium Pack ist die schnellste und leiseste Karte auf dem Markt mit einem Boosttakt von 1898 MHz im Gaming-Mode und 1936 MHz im OC-Mode! Das Flaggschiff aus dem Hause GIGABYTE verfügt über ein innovatives Lüfterdesign, bei dem die Lüfter versetzt angeordnet sind, um eine optimale Luftzirkulation zu gewährleisten. Der massive Kühlkörper kühlt neben der GPU auch andere kritische Komponenten wie Spannungswandler, MOSFETs und VRM. Somit wird die Lebensdauer der Karte maximiert, da eine Überhitzung der Bauteile nahezu ausgeschlossen ist, und langen Gaming Sessions steht nichts mehr im Weg. Natürlich sind auf dieser High-End-Karte ausschließlich Premium-Komponenten verbaut. Die im Lieferumfang enthaltene Xtreme Gaming HB SLI Bridge und ein VR Panel runden das Premium-Paket ab.



ZOTAC ZBOX MAGNUS EN1060

WEB: www.zotac.com **PREIS (UVP):** € 959

Die neue ZBOX MAGNUS EN1060 mit NVIDIA Pascal Grafik-architektur überzeugt mit einer überragenden Leistungsfähigkeit, die nahezu jeder Anforderung gerecht wird und selbst vor Virtual Reality keinen Halt macht. Ein Intel Core i5 Skylake Desktop-Prozessor, eine NVIDIA GeForce GTX 1060 Grafikkarte sowie DDR4 Speicher Support stellen die Weichen für die erforderliche Performance für neueste Spiele-Titel mit flüssigen Bildraten und hohen Standards. Die ZBOX ist darüber hinaus mit neusten USB-3.1-Ports ausgestattet, während 802.11ac WLAN, Bluethooth 4.0 sowie Dual Gigabit LAN die Konnektivität-Möglichkeiten abrunden. Damit ist die ZBOX MAGNUS EN1060 die ideale Lösung für High-End-Gaming, Premium-Entertainment und vieles mehr.

Samsung SSD 850 EVO

WEB: www.samsung.de

PREIS (UVP): € 189,- (500 GB), € 369,- (1 TB)



Sie wollten schon immer mal Ihr Technik-Know-how testen und das Herzstück Ihres Computers – den Speicher – upgraden? Die Leistung an ihre Grenzen treiben? Passend zu Weihnachten können Sie Ihr eigenes Geschenk gewinnen und top ausgerüstet ins neue Jahr starten! Die SSDs 850 EVO mit 1 TB sowie die 850 EVO mit 500 GB sorgen im PC oder Laptop für ein Geschwindigkeitsupgrade und glänzen dank V-NAND-Flash-Technologie mit hoher Zuverlässigkeit, Geschwindigkeit und Ausdauer. Egal ob privat oder als verlässlicher Begleiter im Arbeitsalltag. Mithilfe der Data Migration Software von Samsung ist der Umzug kinderleicht: Statt viele einzelne Schritte auf zahlreichen Options- und Menüseiten vornehmen zu müssen, kann der User den Migrationsvorgang in nur drei Schritten erledigen und anschließend die neue SSD einsetzen. Bequemer geht es nicht. Gewinnen Sie zusammen mit Computec und Samsung Electronics eine der beiden Samsung SSDs 850 EVO 1 TB oder 500 GB.

Microsoft Xbox One S Bundle

WEB: www.microsoft.de **PREIS (UVP):** € 299

Die Xbox One S ist die einzige Konsole mit integriertem 4K-Blu-ray-Player, 4K-Videostreaming und HDR für atemberaubende Schärfe und lebendige Farben. Genießen Sie die neue Detailtiefe sowohl bei der Gaming-Session oder aber beim Videostreaming-Marathon via Netflix und in Kürze auch Amazon Video. Die Xbox One S ist zudem ganze 40 % kleiner als die Xbox One. So findet sie in jedem Wohnzimmer Platz. Innen bietet sie mit bis zu 2 TB reichlich Speicherplatz für Ihre Spielekollektion. Mit der Xbox One S können Sie aus mehr als 100 Exklusivtiteln wählen, weitere 250 Titel sind über die Abwärtskompatibilität zur Xbox 360 spielbar. Mit im Bundle ist einer der überarbeiteten Wireless Controller mit Bluetooth, 3,5-mm-Klinkenstecker und Textured Grip, damit Sie alles fest im Griff haben.





Parrot Bebop 2 FPV

WEB: www.parrot.com/de **PREIS (UVP):** € 699

Gibt es ein schöneres Abenteuer, als mit einer Drohne die Umgebung zu erkunden? Mit dem Parrot Bebop 2 FPV Set ist allen Flugbegeisterten ein unvergessliches Erlebnis garantiert.
Der kompakte Quadrocopter Parrot Bebop 2 FPV ist die optimale Drohne für alle Freizeit- und Outdoor-Begeisterten. Dank neuester Sensortechnik und verschiedenen Stabilisatoren hält er allen Wetterbedingungen stand. Die eingebaute 14-Megapixel-Kamera ermöglicht atemberaubende Filmaufnahmen und Fotos. Mit einer Reichweite bis zu 2 km (mit Parrot Skycontroller 2) und einer Flugzeit von 25 Minuten ist die Drohne der ideale Gefährte für jeden Ausflug. Zum Komplettpaket gehören neben der Parrot Bebop 2 und dem Parrot Skycontroller 2 auch die Parrot Cockpitglasses. Darüber wird via Live-Stream der Flug zum Erlebnis – so als würde man selbst im Cockpit sitzen. So wird der Traum vom Fliegen mit dem Parrot Bebop 2 FPV Set zur Realität.



LG UltraWide™ Monitor 34UM88C

WEB: www.lg.de **PREIS (UVP):** € 639

Dafür schafft man gerne mehr Platz unterm Weihnachtsbaum: Der LG 21:9 UltraWide™ WQHD IPS LED Monitor 34UM88C bietet beeindruckende 34 Zoll Bilddiagonale (Auflösung: 3.440 x 1.440 Pixel) für Apps, Filme und Spiele. Das brillante IPS-Panel überzeugt durch eine perfekte Farbwiedergabe, überragende Helligkeit und hohe Blickwinkelstabilität. Durch sein innovatives Screen-Split-2.0-Feature mit Picture-in-Picture wird der Monitor zum Traum jedes Multitaskers: Einfach im komfortablen Bildschirmmenü das Display in zwei, drei oder vier Abschnitte unterteilen, so als hätte man bis zu vier Monitore gleichzeitig auf dem Schreibtisch stehen. Der flexibel anpassbare Standfuß garantiert ergonomisches Arbeiten und die beiden integrierten 7-Watt-Lautsprecher bieten kräftigen Stereosound. Die zahlreichen Anschlüsse, inklusive USB 3.0, lassen keine Wünsche offen. FreeSync sorgt im Zusammenspiel mit AMD-Grafikkarten für eine flüssige Bewegungsdarstellung in Spielen. Features wie Black Stabilizer und Dynamic Action Sync machen das LG UltraWide™ Display vollends zum perfekten Gaming-Monitor.

Onkyo LS5200

WEB: www.onkyo.de **PREIS (UVP):** € 799

Das 2.1-Kanal-Heimkinosystem LS5200 von Onkyo sorgt für packenden Klang und überzeugt gleichzeitig mit seinem schlanken Äußeren und einfacher Bedienbarkeit. Das Set aus schmalem Netzwerk-Stereo-Receiver, zwei Lautsprechern und Subwoofer benötigt wenig Platz. Die Verbindung des Receivers mit dem Fernsehgerät erfolgt über ein einziges HDMI-Kabel, die kompakten Zweiwege-Lautsprecher lassen sich flexibel positionieren, der Subwoofer wird drahtlos angesteuert. Die digitalen Verstärker des Receivers können pro Kanal mit einer satten Ausgangsleistung von 85 Watt aufwarten. Zusammen mit dem auf die Satellitenlautsprecher abgestimmten 50 Watt Subwoofer sorgt das System für raumfüllenden Klang. Zusätzliches Plus: Populäre Musikservices wie Spotify sind bereits vorinstalliert, mittels WLAN, AirPlay, Bluetooth und Google Cast kann nahezu jede Online-Audioquelle direkt gestreamt und über die kostenlose *Onkyo Controller*-App gesteuert werden. Wer mag, kann das LS7200 mithilfe von optionalen Drahtloslautsprechern zudem Multi-Room-fähig machen.

Assetto Corsa

WEB: www.assettocorsa.net **PREIS:** € 49,99

Präzision und Perfektion sind die beiden Maßstäbe, die Entwickler Kunos Simulazioni bei der Umsetzung des erfolgreichen PC-Rennspiels *Assetto Corsa* für die Heimkonsolen angelegt hat. Wie auf dem Rechner zeichnet sich der Titel auch auf den Konsolen durch sehr hohen Realismus und faszinierende Detailverliebtheit aus. So bietet *Assetto Corsa* unter anderem exakte physikalische Eigenschaften für über 80 Autos. Auch die per Laser vermessenen Strecken sind absolut originalgetreu nachgebaut, bis hin zu den Lichtverhältnissen, die sich an den echten geografischen Gegebenheiten der Kurse orientieren. Profis dürfen ihre Rennwägen außerdem bis ins kleinste Detail tunen, für Anfänger stehen dagegen verschiedene Fahrassistenzprofile bereit, die den Einstieg deutlich erleichtern. Zahlreiche verschiedene Modi wie Rennevents oder Fahrerkarrieren, einzigartige Herausforderungen sowie komplett anpassbare Einzel- und Mehrspieleroptionen garantieren außerdem monatelangen Spielspaß. Zu gewinnen gibt es in Kooperation mit Publisher 505 Games je dreimal *Assetto Corsa* für Xbox One und Playstation 4.

Sharkoon SKILLER Gaming-Serie

WEB: www.sharkoon.de **PREIS (UVP):** € 119,88

Wer ein perfektes Geschenk für Gamer sucht, sollte die SKILLER-Serie des Herstellers Sharkoon in Betracht ziehen. Für Vorfreude sorgt die SKILLER SGM1 Gaming-Maus mit ihrem PixArt-Sensor mit bis zu 10.800 DPI, schnell zugänglichen Makro-Tasten, umfassender Programmierbarkeit und ergonomisch-eleganter Form. Die SKILLER MECH SGK1 lässt Gamer-Augen nicht nur wegen ihrer anpassbaren Hintergrundbeleuchtung in Weiß leuchten, sondern auch wegen den mechanischen Kailh-Schaltern, die nicht nur die Redaktion der PC Games Hardware in festliche Stimmung versetzen konnten. Abgerundet wird der Gamer-Gabentisch durch das SKILLER SGH1 Stereo Headset, das mit schlankem Gewicht, flexibler Kopfbandaufhängung und extragroßen, austauschbaren Ohrpolstern jederzeit bequem auf dem Kopf sitzt und wegen seines satten Sounds für klingelnde Ohren sorgt. Und das Beste: Sie können eines von drei Gaming-Bundles bei uns gewinnen.



Mad Catz RAT 6

WEB: www.madcatz.com **PREIS (UVP):** € 80

Ein echter Game Changer – die nächste Generation RAT ist da! Die neue Gaming-Maus der Hardware-Experten von Mad Catz arbeitet dank ihres 8.200-DPI-Laser-Sensors auch in hektischsten Situationen ultrapräzise – und das auf nahezu jeder Tischfläche. Wie ihre Schwestermodelle ist auch die RAT 6 stark modifizierbar, so dürfen Sie beispielsweise die Handballenauflage nach Ihren persönlichen Vorlieben anpassen, auch das Gewicht lässt sich in verschiedenen Stufen einstellen. Dazu gibt es die für drei verschiedene Zonen individuell festlegbare Kameleon-RGB-Beleuchtung, mit der Sie coole Leuchteffekte je nach Stimmung oder Spiel generieren können. Die Konfiguration erfolgt über die intuitive und übersichtliche Flux-Software am PC, bis zu drei Nutzerprofile können außerdem direkt im internen Speicher der Maus hinterlegt werden, sodass Sie auch auf der nächsten LAN nicht auf die gewohnten Einstellungen verzichten müssen.



Nubert nuPro AS-250

WEB: www.nubert.de **PREIS:** € 580

Nuberts nuPro AS-250 ist der perfekte Begleiter für den heimischen Fernseher. Das Stereoboard wandert platzsparend unter das TV-Gerät, dem es gleichzeitig als Sockelt dient. Dank seiner digitalen Verstärkertechnik und des ausgeklügelten 2,5-Wege-Lautsprechersystems wertet das nuPro AS-250 den TV-Klang dramatisch auf. Tatsächlich klingt das kompakte All-in-one-System so gut, dass es sogar die klassische Hi-Fi-Anlage ersetzen kann. Es sind genügend Anschlüsse vorhanden, um neben dem TV-Gerät beispielsweise auch einen Netzwerk-Player, einen Bluetooth-Adapter oder andere Zuspieler anzuschließen. Die Bedienung erfolgt kinderleicht über die mitgelieferte Fernbedienung. Mit den Modellen nuPro A-100 bis A-300 hat Nubert alternativ auch klassische aktive Kompaktlautsprecher im Angebot.



Samsung SUHD TV 43KS7590

WEB: www.samsung.de

PREIS (UVP): € 1.399

Der Samsung SUHD TV KS7590 in 43 Zoll bietet optimale Voraussetzungen für immersives Spielvergnügen und ist Wegbereiter für hochauflösende Grafik-Abenteuer der nächsten Generation. Dafür sorgt unter anderem die Quantum Dot-Technologie. Mit den kleinen Nanokristallen wird nicht nur eine Spitzenhelligkeit von bis zu 1.000 Nit erreicht, auch die hervorragende Farb- und Lichtdarstellung lässt aktuelle Blockbuster-Spiele strahlender und realistischer wirken. Zusammen mit UHD-fähigen Spielekonsolen wie der Playstation 4 Pro oder der Xbox One S liefert der KS7590 beeindruckende Spielgrafik in 4K-Qualität. Mit UHD bzw. 4K können viermal so viele Pixel wie bei Full HD dargestellt werden. Gepaart mit HDR sind intensive Videospielerlebnisse vorprogrammiert, denn die neue Bildtechnologie sorgt für kontrastreiche Inhalte. Darüber hinaus lassen sich mit der neuen Smart Remote kompatible Geräte wie Spielekonsolen oder Blu-ray-Player im Smart Hub direkt und unkompliziert auswählen.



Computec Jahresabo

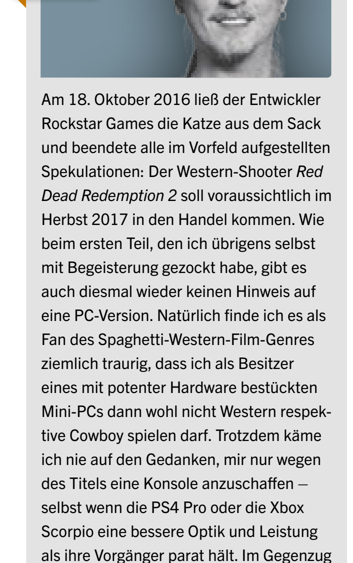
WEB: www.computec.de **PREIS (UVP):** ab € 51

Computec Media ist der Top-Player im Bereich Electronic Entertainment mit 15 Special-Interest-Magazinen, 15 Online-Portalen, 3 Digital-Only-Apps, Gameserver-Business, Konferenzgeschäft, Online-IT-Schulungsangebot, Corporate Publishing und E-Commerce & Licensing. Zum Portfolio des Unternehmens gehören führende Medienmarken wie PC Games, Golem und 4Players. Computec Media bietet kompetent aufbereitete Informationen zu den Themen Digital Entertainment, Gaming, Hardware, IT, CE, Software und Film. Im Rahmen unseres Gewinnspiels verlosen wir jeweils zehnmal ein Jahresabo der SFT – Spiele Filme Technik, Widescreen, PC Games und PC Games Hardware.

Lesertest Couchmaster Cycon

Seite 113 Ihr wollt im Wohnzimmer zocken und für euch kommt nur Maus & Tastatur als Steuerung infrage? Dann macht doch bei unserem Lesertest der innovativen Gaming-Peripherie mit!

RDR 2: Kein Cowboy spielen am PC?



Frank Stöwer

Am 18. Oktober 2016 ließ der Entwickler Rockstar Games die Katze aus dem Sack und beendete alle im Vorfeld aufgestellten Spekulationen: Der Western-Shooter *Red Dead Redemption 2* soll voraussichtlich im Herbst 2017 in den Handel kommen. Wie beim ersten Teil, den ich übrigens selbst mit Begeisterung gezockt habe, gibt es auch diesmal wieder keinen Hinweis auf eine PC-Version. Natürlich finde ich es als Fan des Spaghetti-Western-Film-Genres ziemlich traurig, dass ich als Besitzer eines mit potenter Hardware bestückten Mini-PCs dann wohl nicht Western respektive Cowboy spielen darf. Trotzdem käme ich nie auf den Gedanken, mir nur wegen des Titels eine Konsole anzuschaffen – selbst wenn die PS4 Pro oder die Xbox Scorpio eine bessere Optik und Leistung als ihre Vorgänger parat hält. Im Gegenzug amüsiere ich mich schon jetzt über die im Netz kursierenden Spekulationen zur PC-Variante. Kommt sie überhaupt? Kommt sie zeitversetzt? Läuft es mit *Red Dead Redemption* ähnlich wie mit der PC-Version von *GTA 5*? Ich bin guter Dinge, dass die Macher uns schon zur rechten Zeit informieren werden, zumal ich mir sicher bin, dass man auch das Geld der PC-Spieler nimmt. Dafür jedoch schon wieder eine Petition an die „Rockstars“ zu schicken, halte ich ehrlich gesagt für völlig lächerlich und unnötig!

Die PC-Games-Referenz-PCs

Mit welcher Hardware läuft ein Spiel flüssig und wie viel Geld muss ich ausgeben? Diese Fragen beantworten wir anhand von drei Referenzsystemen aus drei Preiskategorien.



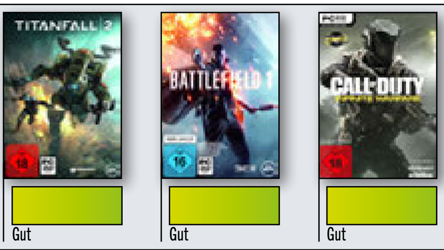
Die PC-Games-Referenz-PCs



Mit diesem Rechner lassen sich alle erst vor Kurzem erschienenen Titel in 1.920 x 1.080 ordentlich spielen. Aufgrund der GTX 1050 Ti müsst ihr aber auf ein paar Details verzichten.

DETAILREDUKTION ERFORDERLICH

- *Titanfall 2* läuft nur dann mit durchschnittlich 60 Fps 1080p, wenn ihr einige Details reduziert.
- Im Einzelspieler-Modus von *Battlefield* 1 erzielt ihr in 1080p mit nahezu allen Details 60 Fps.
- „Detailreduktion für mehr Performance", dieses Motto gilt auch für *Call of Duty: Infinite Warfare*.



CPU

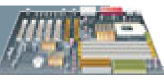


Hersteller/Modell: ....AMD FX- 8320 ....+ EKL Alpenföhn Ben Nevis
Kerne/Taktung: ....4m/8t/3,5 GHz (Turbo: 4,0 GHz)
Preis: ....**126 Euro** + **23 Euro**

ALTERNATIVE

Soll es anstelle des **FX-8320** ein **Intel-Vierkerner** sein, wird es teurer, denn der **Core i5-6500** schlägt inklusive Boxed-Kühler mit **192 Euro** zu Buche. Wer oft Titel spielt, die kaum mehrkernoptimiert sind und nur von hohem Takt profitieren, der sollte zum günstigeren **Core i3-6300** für **128 Euro** greifen.

GRAFIKKARTE



Hersteller/Modell: ....MSI GF GTX 1050 Ti Gaming 4G
Chip-/Speichertakt: .....1.316 (Boost: 1430)/3.500 MHz
Speicher/Preis: ....4 Gigabyte GDDR5/**160 Euro**

ALTERNATIVE

Die **GTX 1050 Ti** ist mit **4 GB VRAM** in 1080p zukunftssicher. Trotzdem müsst ihr ab und zu Details für hohe Fps reduzieren. Für ein paar Euro mehr bekommt ihr die **Radeon RX 470**, z. B. die gut 25 Prozent schnellere **Asus RX 470 Strix OC/4G** für **209 Euro** (siehe unten), die neben **DX12** auch die **Low-Level-APIs Vulkan** und **Mantle** unterstützt.

MAINBOARD



Hersteller/Modell: .... Asrock 970A-G/3.1
Formfaktor/Sockel (Chipsatz): ATX/Sockel AM3+ (AMD 970)
Zahl Steckplätze/Preis: ..... DDR3, PCIe x16 2.0 (2), x1 2.0 (2), PCI (1), m.2 (1)/**79 Euro**

ALTERNATIVE

Das **Asrock 970A-G/3.1** ist sehr gut ausgestattet und verfügt über zwei **USB-3.1-Typ-A-Ports** sowie einen **m.2-Anschluss**. Das **Asus M5A97 Plus** für **67 Euro** ist eine günstigere Alternative mit weniger Features. Wählt ihr die **Intel-CPU** für euren PC, empfehlen wir das **Asrock Z170 Gaming K4/D3** für **118 Euro**.

WEITERE KOMPONENTEN

Gehäuse: . . .SharkoonBW9000-W (Seitenfenster, nicht ....gedämmt), 2x 140-/1x 120-mm-Lüfter (**66 Euro**)
Netzteil: . . .XFX TS Gold 650 Watt (**70 Euro**)
Laufwerk: . .Samsung SH-224FB (DVD-RW) (**10 Euro**)

RAM

Hersteller/Modell: . . . .G.Skill Trident X F3-1600C7D-16GTX
Kapazität/Standard: . . .2 x 8 Gigabyte/DDR3-1600
Timings/Preis: ....7-8-8-24/**102 Euro**

SSD/HDD



Hersteller/Modell: ......Mushkin Strike ....Toshiba DT01ACA200
Anschluss/Kapazität: ....SATA3 6GB/s 480 GByte/ ....2.000 GByte
U/min./Preis: ....–/7.200/**110 Euro**/**65 Euro**

ASUS RX 470 STRIX OC: SEHR FLOTTE ALTERNATIVE ZUR GEFORCE GTX 1050 TI

Die GTX 1050 Ti liefert eine ordentliche Spieleleistung zum fairen Preis. Doch es geht noch schneller und detailreicher, beispielsweise mit der Radeon RX 470 von Asus.

Die Platine ist mit rund 24 cm das längste Bauteil der Asus RX 470 Strix OC und ragt inklusive des Kühlers 12 Zentimeter über den PCI-E-Slot nach oben hinaus. Der Kühlkörper verfügt über zwei 95-mm-Axiallüfter, die dank Zero-Core-Power-Technik wie üblich ohne Last stillstehen. Nach oben hinaus führt auch der einzelne sechspolige PCI-E-Anschluss, der die Karte mit Strom versorgt. Die RX 470 OC taktet im Boost mit bis zu 1.270 MHz (OC Mode, Gaming-Mode 1.250 MHz), hält diesen unter Spielelast jedoch nicht konstant durch. Ohne Boost läuft das Testmuster mit durchschnittlich etwa 1.150 MHz in der 1080p-Auflösung. Höhere Auflösungen bedeuten mehr Last. Daher sinkt auch der Takt entsprechend. In WQHD sind es noch circa 1.100 MHz, in Ultra HD noch einmal 20 MHz weniger. Speziell für letztere Auflösung ist die RX 470 jedoch in Spielen nicht gedacht, zumal sie nur mit 4 GB Speicher bestückt ist. In Sachen Leistungsaufnahme läuft die Asus RX 470 Strix OC ins per BIOS festgelegte Power-Limit von 150 Watt, sodass sich unter *Crysis 3* in Full HD nahezu derselbe Verbrauch einstellt wie in unseren deutlich stromfressenderen Ultra-HD-Testspielen *Anno 2070* (144W) und *Risen 3* (146W). Die Spieleleistung der Asus RX 470 OC Strix, die auch die Low-Level-APIs Mantle, Vulkan und DX12 unterstützt, fällt fast 30 Prozent höher aus als bei der 40 Euro günstigeren MSI Geforce GTX 1050 Ti Gaming 4G.

▼ Mit 4 GB Speicher und Unterstützung für Vulkan, DX12 und Mantle (Low-Level-APIs) bietet die RX 470 OC Strix von Asus alles, was der PC-Spieler benötigt. Dazu kommt, dass die 95-mm-Propeller dank AMDs Zero-Core-Power-Technik ohne Last still stehen.





MITTELKLASSE-PC

€ 1.295,-

Da die Radeon RX 480 in Full HD noch nicht voll gefordert wird, solltet ihr mit diesem PC immer die WQHD-Auflösung wählen – selbst wenn die Fps-Rate manchmal unter 60 Fps liegt.

CPU



Hersteller/Modell: .... Intel Core i5-6500 (Skylake) .... + Thermalright Macho Direct
Kerne/Taktung: .... 4c/4t/3,2 GHz (Turbo 3,6 GHz)
Preis: .... **195 Euro** + **37 Euro**

ALTERNATIVE

Da der **Multiplikator** des **Core i5-6500** festgelegt ist, lässt sich der Vierkerner nicht übertakten. Eine Alternative mit freiem Multiplikator sowie höherem Takt wäre der **Core i5-6600K (4c/4t/3,5 GHz, Turbo: 3,9 GHz)** für **230 Euro**. Ein empfehlenswerter Lüfter ist hier ebenfalls der Thermalright Macho Direct.

GRAFIKKARTE



Hersteller/Modell: .... Powercolor RX 480 Red Devil
Chip-/Speichertakt: ..... 1.266 (1.330 Boost)/4.000 MHz
Speicher/Preis: .... 8 GByte GDDR5/**279 Euro**

ALTERNATIVE

AMDs RX-480-Karten liegen bei der Leistung zwar gleichauf mit Nvidias neuer Mittelklasse der **GTX 1060/6G**. Bei der Speichermenge und der Vulcan-Unterstützung jedoch hat die **RX 480** mit **8 GByte** die Nase vorn. Wer aber trotzdem eine Nvdia-GPU in seinem Spiele-PC haben möchte, dem empfehlen wir die **Gainward GTX 1060 Phoenix GS** für **279 Euro**.

MAINBOARD



Hersteller/Modell: ....Asrock Z170 Gaming K4
Formfaktor/Sockel (Chipsatz): .ATX/Sockel 1151 (Z170)
Zahl Steckplätze/Preis: ....4x DDR4, PCIe x16 3.0 (2), x1 .... (3), USB 3.0 (6), m.2 (1)/**116 Euro**

ALTERNATIVE

Fällt eure Entscheidung zugunsten des nicht übertaktbaren **Core i5-6500** aus, ist das gut ausgestattete **Asrock Z170 Gaming K4** eine passende Platine. Wer allerdings dem **Core i5-6600K** den Vorzug gibt, für den ist das übertaktungsfreundliche **Asus Maximus VIII Ranger** für **180 Euro** die optimale Hauptplatine.

RAM



Hersteller/Modell: ....Crucial Ballistix Elite ....(BLE4C4G4D32AEEA)
Kapazität/Standard: ..4x 4 Gigabyte/DDR4-3200
Timings/Preis: ....CL16-18-18-36/**127 Euro**

SSD/HDD



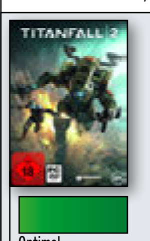
Hersteller/Modell: ......Samsung SSD 850 Evo, Hitachi ....Deskstar (HDS724040ALE640)
Anschluss/Kapazität: .... SATA3 6Gb/s/500 GB/4.000 GB
U/min./Preis: ....-/7.200/**152 Euro**/**140 Euro**

WEITERE KOMPONENTEN

Gehäuse: .. Nanoxia Deep Silence 5 Rev. B (gedämmt), 3x .... 140-mm-Lüfter mitgeliefert (**119 Euro**)
Netzteil: .. Be quiet Dark Power Pro 11 550W, 540 Watt .... Kabelmanagement (**120 Euro**)
Laufwerk: . LG GH25NSC0 DVD-RW (**10 Euro**)

ALLE DETAILS IN 1.440P? KLAPPT!

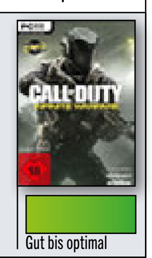
- 60 Fps sind mit einer Auflösung von 2.560 x 1.440 bei *Titanfall 2* überhaupt kein Problem.
- Die RX 480 stemmt *Battlefield 1* bei einer Auflösung von 2.560 x 1.440 locker mit 60 Fps.
- *Call of Duty: Infinite Warfare* läuft in WQHD zwar ohne Ruckler, aber nicht immer mit 60 Fps.



Optimal



Optimal

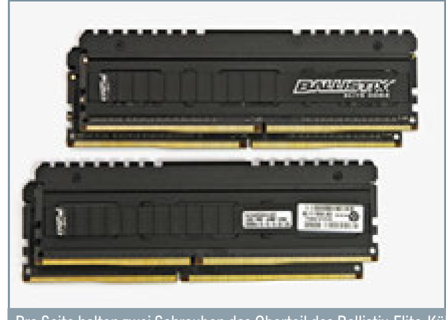


Gut bis optimal

CRUCIAL BALLISTIX ELITE: FLOTTER UND GÜNSTIGER DDR4-SPEICHER FÜR DEN SPIELERECHNER

Auf dem DDR4-Speichermark buhlen viele Riegelpärchen/-Quartette um die Gunst der PC-Spieler. Wir testen das RAM-Flaggschiff Ballistix-Elite von Crucial.

Die Ballistix-Elite-Serie von Crucial bietet einen massiven Kühlkörper mit abnehmbarem Oberteil, aber auch bessere Eckdaten als die beliebte, weil günstige Sports-Modellreihe. Das aus 4-Gigabyte-Riegeln bestehende Quartett ist für DDR4-3200 bei den Timings 16-18-18-36 mit einer Spannung 1,35 Volt ausgelegt, hat aber noch Luft nach oben: Uns glückt sogar ein stabiler DDR4-3600-Betrieb, ohne die Spannung anheben zu müssen. So straffe Hauptlatenzen wie die in unserem DDR4-Speichertest besser platzierte Konkurrenz von Corsair und G.Skill verkraften die Module allerdings nicht, was der guten Praxisleistung keinen Abbruch tut: 175 Sekunden im 7-Zip-Benchmark sind der zweitbeste Wert im gesamten Test sowie das schnellste Ergebnis für ein 16-Gigabyte-Kit. Das macht Crucials RAM-Riegel zu einem tollen und mit einem Preis von ca. 130 Euro auch noch relativ günstigen Produkt, das sich die Wertung „gut“ verdient hat.





Pro Seite halten zwei Schrauben das Oberteil des Ballistix-Elite-Kühlers. Das Abschrauben senkt die Höhe von 4,1 auf 3,7 Zentimeter.





HIGH-END-PC

Mit dem Spitzenmodell könnt ihr alle aktuellen und kommenden Blockbuster in 1080p/1440p ohne Detailreduktion spielen. UHD-Fans sollten dem PC aber eine GTX 1080 spendieren.

CPU



Hersteller/Modell: .... Intel Core i7-6700K (Skylake) + Scythe Fuma
Kerne/Taktung: .... 4c/8t/4,0 GHz (Turbo 4,2 GHz)
Preis: .... **340 Euro** + **44 Euro**

ALTERNATIVE

Obwohl der **Core i7-6700K** schon eine sehr gut Leistung bei mehrkernoptimierten Spielen bietet, geht es noch flotter. Der **Core i7-6800K (6c/12t/3,4 GHz, Turbo: 3,6 GHz)** verfügt, über **sechs vollwertige/HT-Kerne**, ist mit **440 Euro** aber viel teurer.

Vektorgrafiken: © Taras Livyy, Brad Pict – Fotolia.com

GRAFIKKARTE



Hersteller/Modell: .... Inno 3D GTX 1070 iChill X3
Chip-/Speichertakt: ..... 1.620 (1.822 Boost)/4.100 MHz
Speicher/Preis: .... 8 GDDR5/**437 Euro**

ALTERNATIVE

Für **Full HD** und **WQHD** seid ihr mit der **GTX 1070** von **Inno 3D** optimal gerüstet. Ein AMD-Preistipp wäre die **MSI RX 480 Gaming X 8G (290 Euro)**. Für **UHD** muss mehr GPU-Leistung her und diese liefert die **Inno 3D GTX 1080 iChill X3** für **674 Euro.**

MAINBOARD



Hersteller/Modell: .... Asus Maximus VIII Ranger
Formfaktor/Sockel (Chipsatz): ATX/Sockel 1150 (Z170)
Zahl Steckplätze/Preis: ...... 4x DDR4, PCI-E x16 3.0 (3), PCI-E x1 3.0 (3), M.2/**225 Euro**

ALTERNATIVE

Die **Asus-Platine** verfügt über reichlich Anschlüsse wie einen **m.2**- und zwei USB-3.1-Ports. Entscheidet ihr euch jedoch für den **Core i7-6800K**, benötigt ihr ein passendes **Sockel-2011-v3-Board**, etwa das **MSIX99A Raider** für **207 Euro**.

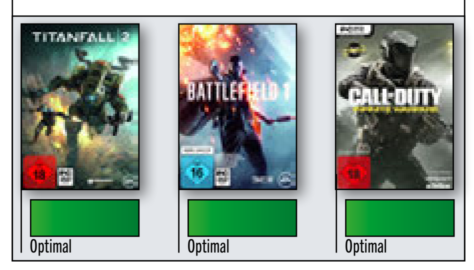
RAM



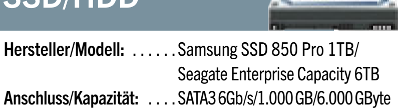
Hersteller/Modell: .... Corsair Vengeance LPX
.... (CMK32GX4M4B3600C18)
Kapazität/Standard: ... 4 x 8 Gigabyte/DDR4-3600
Timings/Preis: .... 18-19-19-39/**265 Euro**

FÜR WQHD OPTIMAL, FÜR UHD GUT

- Während *Titanfall 2* in WQHD mit rund 70 Fps läuft, liegt die Framerate bei UHD nur bei 40 Fps.
- *Battlefield 1* ist in UHD mit ca. 40 Fps spielbar. In WQHD verdoppelt sich die Framerate auf 80 Fps.
- In WQHD erzielt die GTX 1070 *bei CoD: Infinite Warfare* 83 Fps, in UHD sind es nur noch 49 Fps.



SSD/HDD



Hersteller/Modell: ...... Samsung SSD 850 Pro 1TB/ Seagate Enterprise Capacity 6TB
Anschluss/Kapazität: .... SATA3 6Gb/s/1.000 GB/6.000 GByte
U/min./Preis: .... -/7.200/**419 Euro**/**318 Euro**

WEITERE KOMPONENTEN

Gehäuse: .. Anidees Crystal, Seitenteil und Front aus .... Glas, 4x 140-mm-Lüfter mitgeliefert (**150 Euro**)
Netzteil: .. Enermax Platimax 850Watt (**160 Euro**)
Laufwerk: . LG BH16NS55 Blu-ray Brenner (**65 Euro**)



▼▲Trotz ITX-Schrumpfkur sind alle benötigten Anschlüsse (2x DVI-D, HDMI 2.0b, DP1.3–1.4 readiness) vorhanden. Die Platine ist 17 cm kurz und überragt zum Ausgleich die Slotblende Richtung Gehäusewand.

GIGABYTE GTX 1070 ITX OC: POTENTER RENDERZWERG FÜR MINI-SPIELE-PCS

Gigabytes ITX-Version der Geforce GTX 1070, schickt sich an, der Radeon R9 Nano das Leben schwer zu machen – PC Games testet, ob das wirklich klappt.

Wer ein ITX-Gehäuse besitzt, stellt andere Ansprüche als Spieler mit ausgewachsenen ATX-Gehäusen; Platzbedarf und Abwärme müssen so gering wie möglich ausfallen. Nvidias GTX 1070 mit dem Stromsparmeister Pascal erfüllt diese Kriterien derzeit am besten. Die Platine von Gigabytes mit 8 GByte Grafikspeicher bestückter Mini-Version der GTX 1070 ist dem ITX-Standard entsprechend 17 cm kurz, wird vom Kühler auf 17,2 cm verlängert und ist 12 Zentimeter breit. Der Überstand ab der Slotblende beträgt 2 cm, das sollten Besitzer kleiner Gehäuse beachten. Der Kühler begnügt sich mit zwei Slots und bedeckt die komplette Platine inklusive der VRMs. In der Praxis überzeugt das Kühldesign trotz Kompaktmaßen: Wir messen maximal 68 °C Kerntemperatur bei 1.950 Lüfterumdrehungen pro Minute. Das resultierende Surren ist zwar hörbar, im geschlossenen Gehäuse jedoch nicht störend. Auch bei der Leistung und Effizienz fällt Kritik schwer. Gigabyte gibt der GTX 1070 Mini ITX OC einen von 1.506 auf 1.531 MHz erhöhten Basistakt mit, was zu einem entsprechenden Boost führt: Die GPU arbeitet mit mindestens 1.721 MHz (*Anno 2070* in Ultra HD), in weniger anspruchsvollen Spielen sind mindestens 1.800 MHz die Regel. Dabei verfügt die Gigabyte-Karte über ein unverändertes Powerlimit von 150 Watt. AMDs 185-Watt-Karte Radeon R9 Nano bleibt im Duell nur ein Trumpf: Sie ist beinahe 2 cm kürzer (15,3 cm) und damit nach wie vor die kleinste Grafikkarte für anspruchsvolle Spieler.

Test: Nerdytec Couchmaster Cycon

PC-Gaming mit Maus und Tastatur am TV im Wohnzimmer wird immer populärer. Ist Nerdytecs Couchmaster hierfür die ideale Peripherie? Macht mit uns den Test! **Von**: Frank Stöwer

Bereits 2011, vier Jahre vor der Vorstellung der ersten für das Spielen im Wohnzimmer konzipierten Lapboards wie des Roccat Sova oder Corsair Lapdog, präsentierte Nerdytec das Urmodell des Couchmaster. Das Couch-Gaming-Gerät basiert auf zwei auf dem Sofa abgelegten Stützkissen, auf denen eine Ablage für die Maus und Tastatur platziert wird. Jetzt steht die überarbeitete Version, der Couchmaster Cycon, parat, die ihr im Rahmen unseres Lesertests genau unter die Lupe nehmen dürft.

KOMFORT GARANTIERT

Der neue Couchmaster Cycon besteht aus einer 84 x 35 x 4 cm (L x B x H) großen, angenehm leichten Auflage aus Kunststoff inklusive Handballenablage, die mit vier Kabelöffnungen bestückt ist. Die zusätzlich mit einem Vierfach-USB-3.0-Hub (Länge Anschlusskabel: 5 m) ausgestattete Ablagefläche für Maus und Tastatur wird auf zwei 60 x 23 x 18 cm (L x B x H) großen Stützkissen abgelegt. Der weiche Schaumstoff im Inneren der Bezüge der Stützelemente sorgt zusammen mit dem geringen Gewicht der Plastikablage für Maus und Tastatur für einen sehr hohen Komfort.

GUTES KABELMANAGEMENT

Von den vier in die Auflageplatte integrierten USB-Ports befindet sich lediglich einer auf der Oberseite. Die restlichen drei USB-3.0-Anschlüsse sowie das kurze USB-Verlängerungskabel sind im Stauraum unter den beiden Abdeckungen auf der Unterseite zu finden. Öffnet man Letztgenannte, entdeckt man das wirklich brauchbare Kabelmanagement des Couchmaster Cycon, bei dem die Kabel um zwei Kunststoffsäulen gewickelt werden.

LESERTESTER GESUCHT!

Ihr wollt den ergonomischen, rutschfesten und von uns in einem Online-Test mit „gut plus" bewerteten Couchmaster Cycon einmal selbst testen? Kein Problem! Schreibt eine 500 Zeichen lange Bewerbung, in der ihr uns ausführlich erklärt, warum ihr als Lesertester besonders gut geeignet seid. Schickt den Text zusammen mit eurem vollständigen Namen und eurer vollständigen Adresse an gewinnspiel@pcgames.de. Als Betreff wählt ihr „Couchtester". Das Gewinnspiel läuft bis zum 3. Dezember 2016 um 23:59 Uhr. Alle Mails, die danach eintreffen, werden in der Auswahl nicht mehr berücksichtigt. ❑



Den Online Test des Nerdytec Couchmaster Cycon findet ihr auf pcgames.de (direkter Link: goo.gl/bsciX9).

Im nächsten Heft

Aktuell

For Honor



Wir spielen den ehrgeizigen Schlachtensimulator ausführlich an und beschäftigen uns auch ausgiebig mit der Technik hinter der PC-Version, welche bei Blue Byte in Deutschland entsteht.

Aktuell

Resident Evil 7 | Wie gruselig wird Capcoms neues Horror-Adventure mit VR-Support?



Test

The Walking Dead: Season 3 | Erfüllt das neue Telltale-Adventure die hohen Erwartungen?



Test

Space Hulk: Deathwing | Brachiale Baller-Action im kultigen Warhammer-Universum.



Special

Aufnehmen mit Elgato | Wir zeigen euch, wie ihr tolle Videos eurer Spiele aufzeichnet.



PC Games 01/17 erscheint am 28. Dezember!

Vorab-Infos ab 23. Dezember auf www.pcgames.de!

VOLLVERSION IN DER KOMMENDEN **PC GAMES!**

TROPICO 5



Kehrt mit uns zurück auf die malerische Insel Tropico und schwingt euch dort im fünften Teil der Aufbaustrategiereihe wieder zum allmächtigen Diktator auf.

*Alle Themen ohne Gewähr



computec MEDIA

Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA INTERNATIONAL AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag Computec Media GmbH
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth
Telefon: +49 911 2872-100
Telefax: +49 911 2872-200
E-Mail: redaktion@pcgames.de
www.pcgames.de

Geschäftsführer Rainer Rosenbusch, Hans Ippisch

Chefredakteur Print/Online Wolfgang Fischer (V.i.S.d.P.), verantwortlich für den redaktionellen Inhalt. Adresse siehe Verlagsanschrift
Leitender Redakteur Online David Bergmann
Redaktion Peter Bathge, Matthias Dammes, Christian Dörre, Max Falkenstern, Marc Carsten Hatke, Maik Koch, Sascha Lohmüller, David Martin, Matti Sandqvist, Lukas Schmid, Felix Schütz, Stefan Weiß
Mitarbeiter dieser Ausgabe Michael Förtsch, Benjamin Kegel, Benedikt Plass-Fleßenkämper,
Redaktion Hardware Frank Stöwer
Lektorat Claudia Brose (Ltg.), Birgit Bauer, Christina Tittus, Elke Pfitzinger
Layout Sebastian Bienert (Ltg.), Hansgeorg Hafner, Monika Jäger, Jasmin Sen-Kunoth
Layoutkoordination Albert Kraus
Titelgestaltung Sebastian Bienert © Electronic Arts
Video Unit Simon Fistrich (Ltg.), Thomas Dziewiszek, Daniel Kunoth, Oliver Nitzsche, Dominik Pache, Michael Schraut

Vertrieb, Abonnement Werner Spachmüller (Ltg.)
Marketing Jeanette Haag (Ltg.)
Produktion Jörg Gleichmar

www.pcgames.de
Head of Online Christian Müller
SEO/Produktmanagement Stefan Wölfel
Entwicklung Markus Wollny (Ltg.), Aykut Arik, Ruben Engelmann, René Giering, Tobias Hartlehnert, Christian Zamora
Webdesign Tony von Biedenfeld, Daniel Popa

Anzeigen CMS Media Services GmbH, Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth
Verantwortlich für den Anzeigenteil Annett Heinze, Adresse siehe Verlagsanschrift

Head of Digital Sales
Jens-Ole Quiel Tel. +49 911 2872-253; jens-ole.quiel@computec.de

Anzeigenberatung Print
Alto Mair Tel. +49 911 2872-144; alto.mair@computec.de
Bernhard Nusser Tel. +49 911 2872-254; bernhard.nusser@computec.de
Anne Müller Tel. +49 911 2872-251; anne.mueller@computec.de
Judith Gratias-Klamt Tel. +49 911 2872-252; judith.gratias-klamt@computec.de

Anzeigenberatung Online Weischer Online GmbH
Elbberg 7, 22767 Hamburg
Tel.: +49 40 809058-2239
Fax: +49 40 809058-3239
www.weischeronline.de

Anzeigendisposition E-Mail: anzeigen@computec.de
Datenübertragung via E-Mail: anzeigen@computec.de

Es gelten die Mediadaten Nr. 29 vom 01.01.2016


PC Games wird in den AWA- und ACTA-Studien geführt.
Ermittelte Reichweite: 0,84 Mio. Leser

Abonnement – http://abo.pcgames.de

Die Abwicklung (Rechnungsstellung, Zahlungsabwicklung und Versand) erfolgt über unser Partnerunternehmen DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH
Post-Adresse:
Leserservice Computec
20080 Hamburg
Deutschland

Ansprechpartner für Reklamationen ist Ihr Computec-Team unter:
Deutschland
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: 0911-99399098
Fax: 01805-8618002*
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr, Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr
* (€ 0,14/Min. aus dem dt. Festnetz, max. € 0,42/Min. aus dem dt. Mobilfunk)

Österreich, Schweiz und weitere Länder
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: +49-911-99399098
Fax: +49-1805-8618002
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr, Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr

Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: PC Games Extended 72,- EUR, PC Games Magazin 51,- EUR
Österreich: PC Games Extended 79,20 EUR, PC Games Magazin 59,- EUR
Schweiz und weitere Länder: PC Games Extended 84,- EUR, PC Games Magazin 63,- EUR

ISSN/Vertriebskennzeichen
PC Games: ZKZ 12782 ISSN 0947-7810

Vertrieb: DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH, Am Sandtorkai 74, 20457 Hamburg, Internet: www.dpv.de
Druck: Quad/Graphics Europe, 120 Pultuska Street, 07-200 Wyszków, Polen

Marquard Media
Deutschsprachige Titel: SFT, WIDESCREEN, PC GAMES, PC GAMES MMORE, PC GAMES HARDWARE, BUFFED, PLAY 4, GAMES AKTUELL, N-ZONE, XBG GAMES, MAKING GAMES, LINUX-MAGAZIN, LINUXUSER, EASYLINUX, RASPBERRY PI GEEK

Internationale Zeitschriften:
Polen: COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, HOT, PLAYBOY, CKM, VOYAGE, HARPER'S BAZAAR
Ungarn: JOY, SHAPE, ÉVA, IN STYLE, PLAYBOY, CKM, MEN'S HEALTH

SPECIAL

Seite 116

IM FOKUS: SANDKASTENSPIELE IM WELTRAUM



Im All brummts: Für Fans von Raumschiffkämpfen und Planeten- sowie Weltraumerkundung gibt es inzwischen ein fast schon unübersichtlich gewordenes Angebot an passenden Early-Access-Spielen. Wir stellen euch 14 interessante Vertreter vor und sagen euch, wie viel Spaß darin zu erwarten ist.

REPORT

Seite 122

SPIELEZEITFRESSER!



Von wegen gemütliche und entspannende Abendunterhaltung! Das Hobby PC-Spiele verschlingt bei vielen Titeln immer mehr Zeit. Unzählige Sammelobjekte finden, Ränge meistern, Nebenmissionen im Dutzendpack absolvieren – all das macht Spiele länger, aber auch besser? Wir klären, woher diese Entwicklung kommt.

SPECIAL

Seite 128

NVIDIA SHIELD



TV- und Spiele-Streaming fürs Wohnzimmer! Hersteller Nvidia will das mit seiner Set-Top-Box und dessen moderner Technologie ermöglichen. Soweit die Theorie! In unserem Praxis-Special testen wir, für wen sich das schick designte Gerät tatsächlich eignet.



Sandkasten im Weltraum

Von: Peter Bathge

Ein grenzenloser Spielplatz für Kreative: Mit Zufalls-Planeten und umfangreichen Bauoptionen buhlt eine Vielzahl von Early-Access-Titeln um die Gunst der Spieler.

Obwohl mit vielen Vorschusslorbeeren bedacht, hat sich Hello Games' *No Man's Sky* letztlich als eine der großen Enttäuschungen des Spielejahrs 2016 entpuppt. Doch die Erwartungen und Spekulationen im Vorfeld der Veröffentlichung des Planeten-Erkundungsspiels haben zusammen mit der Enttäuschung nach Release dennoch einen regelrechten Boom in Sachen Weltraumspiele ausgelöst. Während uns *Minecraft*-Klone und Survival-Spiele wie *The Forest*, *7 Days to Die* oder *Ark: Survival Evolved* nun schon seit mehreren Jahren begleiten, entdeckten Spiele-Entwickler erst kürzlich die unendliche Weite des All als neues Szenario für derartige Sandbox-Erlebnisse – auch wegen der Popularität von Spielen wie *No Man's Sky* und *Star Citizen*. Der Wunsch nach derartig grenzenlosen Welten ist ungebrochen groß; für das Bereitstellen virtueller Plätze, in denen ihr eure kreativen Baugelüste auslebt, eignet sich die verbreitete Technik der prozeduralen Generierung besonders gut.

Um zumindest etwas Übersicht in den Wust der Neuerscheinungen zu bringen, stellen wir euch auf den folgenden Seiten (ohne Anspruch auf Vollständigkeit) einige der vielversprechendsten Titel vor – inklusive Mini-Gameplay-Analyse und einem Hinweis, wie hoch die Einstiegshürde ist. Denn die meisten Spiele dieser Gattung verzichten auf Tutorials und Komfortfunktionen. Immer in der Hoffnung, dass die Spieler genug Eigeninitiative mitbringen, um Details in ausgelagerten Wiki-Einträgen und Foren nachzulesen.

Fast immer unfertig

Wer Lust auf Basenbau auf fremden Planeten hat, muss jedoch bei fast allen in Frage kommenden Titeln eine Einschränkung hinnehmen: Von den irre ambitionierten Sandbox-Titel ist bislang kaum einer fertig geworden; die meisten stecken noch im Early-Access-Programm auf Steam und haben gerade einmal Alpha-Status erreicht. Dementsprechend ist mit dem ein oder anderen Bug zu rechnen – die totale (Sandbox-)Freiheit hat eben ihren Preis. ❑

WIE SPIELT ES SICH?

Für den schnellen Überblick im Genre der Weltraum-Sandbox-Spiele geben wir in drei Kategorien eine Einschätzung zum aktuellen Ist-Zustand.

Seit *Minecraft* haben sich in Sandbox-Spielen drei Hauptbeschäftigungen herauskristallisiert:

- **Survival** (darunter fallen Bedürfnisse wie Hunger und Wärme, aber auch der Kampf gegen KI-Gegner)
- **Crafting** (das Sammeln von Rohstoffen und die Herstellung neuer Werkzeuge sowie der Bau eigener Häuser und Vehikel)
- **Exploration** (der Spaß am Erkunden der Spielwelt und beim Finden einzigartiger Landschaftstypen/Naturphänomene/Gebäude)

SPACE ENGINEERS

Gerätschaften im luftleeren All bauen, Rohstoffe sammeln, riesige Raumschiffe und Stationen errichten – das ist *Space Engineers*. Für viele ist es aktuell das Nonplusultra im Genre mit Koop- und PvP-Modus sowie sehr umfangreichen Crafting- und Konstruktionsoptionen. Selbst gebaute Raumschiffe gehen spektakulär zu Bruch; entweder durch Crashes oder indem man sie mit zuvor eingesetzten Waffen zerbröselt. Das sieht spektakulär aus und spielt sich mittlerweile auch einigermaßen flüssig; die Early-Access-Version haderte lange mit Bugs und Performance-Problemen. Allerdings ist der Einstieg nicht eben einfach, die hohe Komplexität spricht vor allem Hobby-Ingenieure an. Erkundung und Überleben sind keine zentralen Themen. Ein optionaler Baumodus stellt euch unendlich viele Ressourcen zur Verfügung. Statt einer frei zu bereisenden Galaxie mit prozedural generierten Planeten gibt es in *Space Engineers* verschiedene Startszenarios. Die bieten zwar jede Menge Raum, um kreativ zu werkeln, doch eine echte, zusammenhängende Welt können sie nicht ersetzen. Gegner gibt es aktuell nur in Form von Alien-Spinnen und ferngesteuerten Drohnen; wer coole Flottenmanöver inszenieren will, muss sich dafür eine Gruppe von menschlichen Mitspielern organisieren.

SURVIVAL
CRAFTING
EXPLORATION



Entwickler: Keen Software House
Status: Early Access
Preis: ca. 23 Euro
URL: spaceengineersgame.com



leichter Einstieg – moderater Einstieg – schwerer Einstieg



Ihr seid nicht nur im All unterwegs, sondern auch auf Planeten.



Wer auf der Suche nach einem Raumschiff-Designer ist, der wird bei *Space Engineers* fündig.

OSIRIS: NEW DAWN

Buggys, Gleiter, Mechs und ja, sogar Raumschiffe: In *Osiris* baut ihr all das und noch vieles mehr, denn hier errichtet ihr alleine oder mit mehreren Spielern einen Außenposten auf einem fremden Planeten. Der ist vorerst noch vorgefertigt; erst später in der Entwicklung sollt ihr auch zu fremden Sternensystemen mit prozedural generierten Himmelskörpern reisen. Die Alpha-Version, die momentan auf Steam Early Access angeboten wird, macht aber schon viel Spaß und erinnert stark an eine Science-Fiction-Variante von *Ark: Survival Evolved*. Habitate und Raumstationen errichtet ihr mit einem Mix aus vorgefertigten Teilen und eigenen Anbauten. Bis ihr genug Rohstoffe für den ersten Spatenstich habt, vergeht aktuell aber noch übertrieben viel Zeit, das intensive Ressourcen-Grinding ist derzeit einer der größten Kritikpunkte am Spiel. Außerdem gibt es die zu erwartenden Bugs. Mit schicker Grafik, Tag- und Nachtwechsel sowie einer Reihe feindlich gesinnter Kreaturen wirkt *Osiris: New Dawn* trotz solcher Kinderkrankheiten aber bereits sehr ausgereift. Die Einstiegshürde ist gering, es gibt ein vernünftiges Tutorial und sowohl Einzelspieler wie Koop-Fans kommen voll auf ihre Kosten. Sehr schön!

SURVIVAL
CRAFTING
EXPLORATION

Entwickler: Fenix Fire Entert.
Status: Early Access
Preis: ca. 23 Euro
URL: www.fenixfire.com

leichter Einstieg – moderater Einstieg – schwerer Einstieg



In *Osiris: New Dawn* schaltet ihr zwischen Ego-Perspektive und Third-Person-Ansicht um.



Fahrzeuge spielen eine große Rolle beim Erforschen des großen Planeten. Die Vehikel baut ihr selbst.

PULSAR: LOST COLONY



Ausflüge auf prozedural generierten Planeten machen nur einen kleinen Teil der Spielzeit aus.

Ein Tipp für Koop-Fans: Fünf Spieler teilen sich die Aufgaben an Bord eines Raumschiffs, mit dem ihr eine prozedural generierte Galaxie erforscht. Die Weltraum-Simulation samt Schiffskämpfen steht im Vordergrund, Planeten werden aber auch erkundet. Im Einzelspielermodus füllt ihr die Brücke mit KI-Kumpanen. Für das fertige Spiel sind unterschiedliche Fraktionen, Missionen und mehr Schiffstypen angekündigt. Das Crafting beschränkt sich auf Raumschiff-Upgrades.



SURVIVAL
CRAFTING
EXPLORATION

Entwickler: Leafy Games
Status: Early Access
Preis: ca. 23 Euro
URL: www.pulsarthegame.com

leichter Einstieg — moderater Einstieg — schwerer Einstieg

STARMADE

Der Bau von Raumstationen und Schiffen im *Minecraft*-Look steht im Mittelpunkt, hier trumpft *Starmade* groß auf. Dank Stromzufuhr und Trigger-System könnt ihr funktionierende Systeme wie Antrieb und Waffen einbauen und euren selbst erstellten Kreuzer in PvP-Schlachten führen. In Sachen PvE-Inhalte und Aufgaben für Solospieler muss *Starmade* dagegen noch gewaltig nachlegen. Tipp: Entwickler Shine bietet eine kostenlose Demo auf Steam an.

SURVIVAL
CRAFTING
EXPLORATION

Entwickler: Shine
Status: Early Access
Preis: ca. 15 Euro
URL: www.star-made.org

leichter Einstieg — moderater Einstieg — schwerer Einstieg



Neue Spieler müssen sich vieles selbst anlesen oder hilfsbereite Mitspieler suchen.

PLANET NOMADS

Zu Beginn stürzt ihr auf einem Alien-Planeten ab. Ihr müsst euch gegen aggressive Tiere verteidigen, Nahrung finden und per Baumodus ein Heim errichten. Anschließend steht die Konstruktion eines neuen Raumschiffs auf dem Zettel, um den Rest der Galaxie zu erkunden. Intuitive Systeme zum Sammeln von Ressourcen und dem Bau neuer Gerätschaften sowie größerer Gebäude machen bereits einen sehr guten Eindruck. Die Planeten werden beim Spielstart prozedural generiert. Das Terrain ist dank der populären Voxel-Technik zerstörbar; bei der Grafik-Engine setzt Entwickler Craneballs auf Unity. Ein Multiplayer-Modus könnte später hinzugefügt werden; vorerst konzentriert sich *Planet Nomads* auf das Singleplayer-Erlebnis. Survival-Elemente wie gefährliche Strahlung, Hunger oder Frost sollen für Anspruch sorgen. Allerdings gibt es auch einen optionalen Baumodus mit unbegrenzten Ressourcen, in dem ihr euch ähnlich wie in *Minecraft* auf das Gestalten beeindruckender Bauwerke und funktionaler, mit Waffen ausgestatteter Vehikel konzentrieren könnt. Bis zur Fertigstellung ist es aber noch ein weiter Weg. Sandbox-Fans sollten den Titel dennoch im Auge behalten, die Ansätze sind vielversprechend!

SURVIVAL
CRAFTING
EXPLORATION

Entwickler: Craneballs
Status: Closed Alpha
Preis: nicht bekannt
URL: www.planet-nomads.com

leichter Einstieg — moderater Einstieg — schwerer Einstieg



Das Zusammenbauen von Häusern und Vehikeln funktioniert dank eingängiger Tools problemlos.



Die Planeten besitzen aufgrund des Zufallssystem individuelle Ökosysteme.

EMPYRION: GALACTIC SURVIVAL

Empyrion gibt es bereits seit über einem Jahr im Early Access auf Steam und stammt aus Deutschland. In dem Multiplayer-Universum könnt ihr auf PvP-Planeten zu Fuß und in Vehikeln gegen andere Spieler kämpfen oder kooperativ riesige Raumstationen, Kreuzer und Planetenbasen errichten. Der Zustand der kostenpflichtigen Alpha lässt momentan noch einiges zu wünschen übrig, aber die Fundamente sind gelegt. Entwickler Eleon schiebt regelmäßige Patches nach, allerdings fehlen auch noch viele angedachte Features. Planeten und Sonnensysteme werden prozedural generiert, das Terrain ist dank Voxel-Technik zerstörbar – all das kennt man aus anderen Spielen dieser Liste. Das fertige Spiel soll starke Survival-Elemente beinhalten, momentan gibt's aber reichlich Ressourcen und der Kampf gegen Aliens im PvE-Modus überzeugt noch nicht. Dank vieler Tutorials und einer sehr aktiven Community ist *Empyrion* momentan aber die wohl beste „Einstiegsdroge" für Sandbox-Fans, die auf *No Man's Sky* keine Lust mehr haben. Die hilfsbereiten Spieler bringen Neulingen die komplexeren Mechaniken des Raumschiffbaus näher. Sehr schön! Wann der Titel endgültig fertig ist, steht freilich wie bei so vielen Spielen dieses Genres in den Sternen.



leichter Einstieg | moderater Einstieg | schwerer Einstieg


Die selbst zusammengeschraubten Vehikel könnt ihr nach eigenem Gusto gestalten.


Auf den Planeten geht es bislang vor allem in PvP-Kämpfen rund; KI-Gegner sind noch eine Seltenheit.

STAR CITIZEN


Meistens seid ihr in *Star Citizen* in eurem Raumer unterwegs, es gibt aber auch Bodenvehikel.


Die Planetenoberflächen werden dynamisch generiert, dort sollen Aufgaben und Gegner warten.

Chris Roberts' Traumprojekt hat mit einem Budget von über 130 Millionen US-Dollar die wohl besten Chancen, die Wünsche der Community zu erfüllen. Allerdings umfassen die nicht so sehr die klassischen Survival-Elemente „Essen, Trinken, Feuer machen". In dem riesigen Online-Universum geht es hauptsächlich darum, als Pirat, Händler, Söldner & Co. seinen eigenen Weg zu gehen. Ab Alpha 3.0 soll die Vorabversion das Herumlaufen auf prozedural generierten Himmelskörpern erlauben. Landung und Start mit dem eigenen Raumschiff erfolgen dabei ohne Übergänge, das ist technisch höchst beeindruckend. Euer Überleben wird am ehesten noch von Piraten, Sandleuten und Riesenwürmern bedroht; Crafting soll es später in Form von Fabriken geben, die aus Rohstofflieferungen automatisch Handelswaren für euch herstellen. *Star Citizen* wird eben vorrangig eine Weltraum-Simulation mit actionreichen Gefechten im All. Wer es jetzt schon spielen will, muss ein Starter-Paket kaufen – die Preise gehen bei 48 Euro für die Online-Komponente los. Um gleich zum Start des Spiels – wann auch immer der sein wird – mit richtig dicken Pötten loszusausen, könnt ihr aber auch weitaus mehr Geld investieren. Gut: Cloud Imperium Games veranstaltet regelmäßig Gratis-Wochen.



leichter Einstieg | moderater Einstieg | schwerer Einstieg

GRAV


Erledigte Monster hinterlassen Ressourcen, die ihr per Multitool zu neuen Items verarbeitet.

Mit starkem Shooter-Anteil und mehreren hundert Spielern pro Server erinnert *Grav* an ein klassisches Online-Rollenspiel. Auf prozedural generierten Planeten erwehrt ihr euch allerlei Alien-Kreaturen, spielt im Koop zusammen mit anderen Spielern oder tretet im PvP-Modus gegeneinander an. Raumschiffe gibt es vorerst nicht, stattdessen dienen interstellare Teleporter als Transportmittel zwischen Planeten. Neben neuen Waffen baut ihr eigene Basen, die ihr in Abwehrschlachten verteidigt.

SURVIVAL
CRAFTING
EXPLORATION


Entwickler: Bit Monster
Status: Early Access
Preis: ca. 20 Euro
URL: bitmonstergames.com

leichter Einstieg — moderater Einstieg — schwerer Einstieg

ASTRONEER

Allein oder im Team mit anderen Spielern erkundet ihr in diesem schmucken Indie-Titel eine unendliche Anzahl von Planeten. Survival-Elemente wie gefährliche Wetterlagen und medizinische Notfälle sollen euch fordern, der Bau von selbst designten Fahrzeugen und Planetenbasen soll motivieren. Der Crafting-Part basiert auf vorgefertigten Modulen. Reisen per Raumschiff sind wohl nur in begrenztem Rahmen möglich. Dafür überzeugen Look und Bau-Tools mit ihrer Unbeschwertheit.

SURVIVAL
CRAFTING
EXPLORATION

Entwickler: System Era Soft.
Status: Early Access (Dezember)
Preis: Nicht bekannt
URL: www.astroneer.space

leichter Einstieg — moderater Einstieg — schwerer Einstieg


Das knuffige *Astroneer* ist aktuell noch nicht spielbar, wirkt aber schon sehr vielversprechend.

DUAL UNIVERSE

Das Spiel der französischen Novaquark-Entwickler hakt die üblichen Sandbox-Anforderungen ab: Prozedural generiertes Universum mit unendlich vielen Planeten – check. Ressourcensammeln – check. Bau von Raumschiffen und Raumstationen – check. Mehrspielermodus – check. Darüber hinaus soll es der Spieler-Community beim 2017 erwarteten Alpha-Release aber auch möglich sein, ganze Städte mit eigenen Wirtschaftskreisläufen zu errichten. Novaquark will nämlich, dass die Spieler das Universum nicht nur erforschen, sondern es auch großflächig besiedeln und ganze Zivilisationen entstehen lassen – inklusive Diplomatie, Krieg mit anderen Spieler-Imperien und Handel mit selbstgebauten Schiffen. Schon jetzt beeindrucken die mächtigen Bau-Tools, dafür wird es vorerst aber an einer großen Bandbreite an computergesteuerten Tieren und anderen Kreaturen fehlen. Für die Umsetzung des ambitionierten Konzepts hat Novaquark auf Kickstarter über 500.000 Euro eingesammelt. Nach Release soll sich das Spiel über monatliche Gebühren finanzieren. Ob das in Zeiten von Free-2Play gut gehen kann? Wir sind sehr skeptisch, aber auch sehr gespannt, ob *Dual Universe* eine engagierte Kern-Community aufbauen kann. Die Veröffentlichung ist für Ende 2018 angedacht.

SURVIVAL
CRAFTING
EXPLORATION


Entwickler: Novaquark
Status: Pre-Alpha
Preis: nicht bekannt (Monats-Abo)
URL: www.dualthegame.com




Raumschiffe und Gebäude bestehen aus mehr Formen als den *Minecraft*-Blöcken, das erhöht die Authenzität.

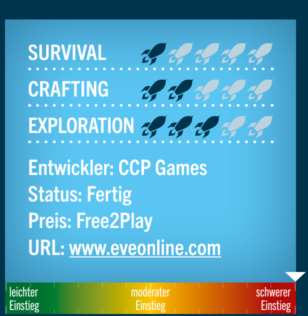

Die Spielwelten sollen mit wachsenden, von Spielern bevölkerten Städten bebaut werden.

Diese Sandbox-Spiele sind schon fertig!

Das Genre besteht nicht ausschließlich aus Early-Access-Titeln.

EVE ONLINE

Kämpfen, handeln, Politiker werden oder ein Glücksspiel-Casino aufbauen: Die Möglichkeiten sind endlos. *Eve Online* ist eben eine richtige Weltraum-Sandbox. Allerdings: Der Einstieg ins Spiel ist brutal, trotz Tutorials und manch hilfsbereitem User aus der Community müssen sich Neulinge auf eine steile Lernkurve einstellen. Dass einen das Interface mit seinen ganzen Optionen regelrecht erschlägt, hilft da auch nicht eben.





Näher als beim Bau von Fabriken gelangt ihr in *Eve Online* nie an die Planeten heran.

STARBOUND



Euer Raumschiff verbessert ihr nach und nach, zudem errichtet ihr auf Planeten eigene Strukturen.

Das Weltraum-*Terraria* durchlief eine lange Early-Access-Phase und hat inzwischen sogar eine Einzelspieler-Kampagne mit Story zu bieten. Mit gesammelten Rohstoffen baut ihr Häuser, Farmen und mehr, auch Waffen und Rüstung eures Charakters stellt ihr selbst her. Survival-Elemente wie Hunger schaltet ihr ganz nach Wunsch ab oder wählt den Hardcore-Modus. Dazu gibt es jede Menge Mods aus den Reihen der Community. Ein großer Spaß für viele Stunden!



ELITE: DANGEROUS

Dank des Add-ons *Horizons* erlaubt die Weltraum-Simulation inzwischen das Landen auf Planeten und Monden. Dort warten kleinere Aufträge, zudem lässt es sich gegen Drohnen kämpfen und einige Crafting-Optionen für das Verbessern eures Schiffes gibt's obendrauf. Wer die Umgebung scannt, findet Artefakte – teilweise wurden die von mutmaßlichen Aliens hinterlassen. In Zukunft könnten Spieler die Planetenoberflächen auch zu Fuß erforschen.





Bei der Landung auf einem Himmelskörper steigt ihr von einem Cockpit ins andere um; spätere Add-ons sollen gerüchteweise Ausflüge zu Fuß erlauben.

OUT THERE



Das Schiffs-Inventar scheint Pate für *No Man's Sky* gestanden zu haben.

Mit eurem Raumschiff reist ihr auf einer flachen Übersichtskarte von einem Ende der zufällig generierten Galaxis zum anderen. Auf einem Planeten angekommen, bohrt ihr nach Rohstoffen oder sprecht mit den heimischen Aliens. Dabei lernt ihr mit der Zeit immer mehr Wörter der fremden Sprache – klingt das nicht sehr nach *No Man's Sky*? Komplexeres Crafting, der Bau von Gebäuden wie in anderen Spielen dieser Liste: Fehlanzeige. Aber *Out There* zeigt, wie man eine die Galaxie umfassende Odyssee mit Aufgaben und Zufallsereignissen spannend gestaltet.



Wenn Spielen zur Arbeit wird

Von: Michael Förtsch/Benedikt Plass-Fleßenkämper

Eigentlich sollen Videospiele entspannen und uns vom Alltagsstress ablenken. Doch Games fühlen sich immer mehr nach Arbeit an: Man muss sich Ränge erspielen, Sammelobjekte aufstöbern und Missionen absolvieren. Nur wer Zeit investiert, wird belohnt. Wie kommt das?

Durchschnittlich lebt der moderne Mensch rund 80 Jahre. Das scheint viel Zeit zu sein, aber dieser Zeitraum vergeht eigentlich unheimlich schnell. Denn knapp 24 Jahre davon verschlafen wir einfach. Den Rest verbringen wir mit Essen, Fernsehen sowie Auto-, Bahn- und Busfahren. Aber auch das Arbeiten nimmt einen großen Teil unserer Lebenszeit in Beschlag: Zwischen acht und neun Jahren Nettozeit ackern wir nämlich im Büro, auf dem Bau, in der Fabrik oder an sonstigen Orten, um unseren Lebensunterhalt zu sichern. Selbst wenn wir unsere Arbeit lieben, ist regelmäßig Ausgleich und Erholung gefragt.

In einer Studie der Bundesanstalt für Arbeitsschutz und Arbeitsmedizin von 2012 warnen Forscher und Ärzte, dass Menschen, die nicht regelmäßig „abschalten", Schlafstörungen, Konzentrations- und Kreislaufprobleme heraufbeschwören. Zu viel Arbeit kann krank machen, Urlaub und ein entspannter Feierabend sind daher Pflicht. Einige laue Stunden vor dem Fernseher, befreiende Spaziergänge und Jogging-Touren sind ebenfalls empfehlenswert. Aber für viele klingt der Tag am besten mit Videospielen aus. Allerdings scheinen diese immer weniger echte Entspannung darzustellen, sondern eine Art Nebenjob, der ähnlich zeitaufwendig und fordernd ist wie der reale Broterwerb.

SCHÖNE NEUE (ARBEITS-)WELT

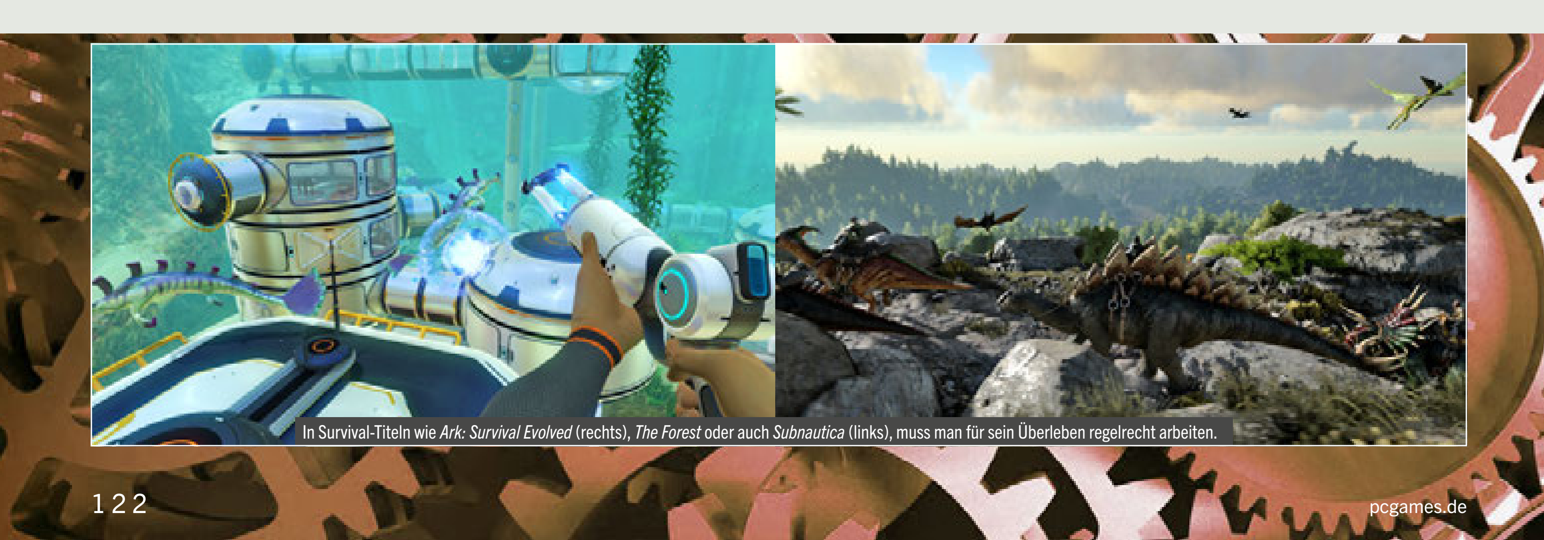
Viele kennen folgende Situation: Auf den letzten Drücker hat uns der Chef noch einige „schnell zu erledigende" Aufgaben aufgebrummt, die wir genervt abgearbeitet haben. Im Supermarkt hatten wir dann trotz des langsamsten Kassierers der Welt noch flink einige Einkäufe besorgt. Nun lassen wir uns endlich aufs Sofa fallen. Realität aus und Videospiel an! Etwa mit *No Man's Sky*, das uns in ein schier unendliches All flüchten lässt und auf den Weg zum Zentrum der Galaxis schickt. Mit einem Raumschiff erforscht der Spieler hier fremde Sonnensysteme, entdeckt stetig neue Planeten und obskure Lebewesen. Das ist – trotz aller Kritik, die Entwickler Hello Games nach dem Erscheinen des Spiels einstecken musste – eine faszinierende Reise. Aber auch eine, die unerwartet strapaziös ausfällt.

Statt ungebremst und unbeschwert mit dem Raumgleiter in die Weiten des Kosmos zu driften, muss im Viertelstunden-Takt Halt gemacht werden, um Arbeitsschichten einzulegen. Mit einer Multiwerkzeug genannten Strahlenwaffe müssen wir dann Plutonium ernten, um das Schiff zu betanken und Kohlenstoff gewinnen, um das Lebenserhaltungssystem des Anzugs aufzufüllen. Gold, Eisen, Kupfer und Radox dagegen schneiden wir minutenlang aus dem Fels, um sie bei Handelsposten zu Geld zu machen. Denn schließlich muss ein größeres Raumschiff mit mehr Stauplatz her, das noch mehr Material aufnehmen kann. Ein anderes Mal suchen wir verzweifelt nach einem seltenen Mineral, das wir für ein besonderes Schiffs-Upgrade benötigen. Tatsächlich verbringt der Spieler in *No Man's Sky* mehr Zeit damit, zu arbeiten, als die Spielwelt zu erforschen und zu genießen.

PSYCHOLOGISCH WERTVOLL?

Mit der Arbeitsforderung ist *No Man's Sky* alles andere als alleine. Im Dino-Epos *Ark: Survival Evolved* sammelt der Spieler Holz für ein Lagerfeuer, muss Wasser und Nahrung horten, um nicht zu verhungern und zu verdursten. Ähnliche Konzepte verfolgen das Schiffbruch-Spiel *Stranded Deep* und die Unterwasser-Simulation *Subnautica*. Im Klötzchen-Klassiker *Minecraft* wiederum hauen wir uns stundenlang durch grobe Felsmassive, um Mineralien und Rohstoffe zu schürfen. Regelmäßig erfährt der Spieler in solchen Spielen durch Mangel oder Bedarf starke Impulse, die ihn darauf eichen, dass er Zeit und Konzentration in eine eigentlich anspruchslose Aufgabe investieren muss, die weder Strategie, Überlegung noch sonderliches Geschick verlangt.

„Es geht nicht darum, den Spieler zu quälen oder zur Arbeit zu zwingen", sagt dazu Jesse Rapczak, Entwickler von *Ark: Survival Evolved*. „Aber wir möchten schon, dass sich jeder Fortschritt verdient anfühlt." Im derzeit beliebten Survival-Genre



In Survival-Titeln wie *Ark: Survival Evolved* (rechts), *The Forest* oder auch *Subnautica* (links), muss man für sein Überleben regelrecht arbeiten.



In *The Lost Valley* (links) geht es einzig darum, zu Fuß ein Tal zu durchqueren, um zur Küste zu gelangen. Dabei kann man die schöne Umgebung aufnehmen. *The Old City: Leviathan* (rechts) verfolgt einen ähnlichen Ansatz. Ihr durchstreift eine postapokalyptische Welt und müsst herausfinden, was da vorgefallen ist.

schaffen die Spieledesigner damit aber – ob gewollt oder nicht – eine Analogie zum Arbeitsalltag, dem wir eigentlich entkommen wollen. Um das digitale Abenteuer respektive das virtuelle Leben erleben zu können, müssen im Grunde tretmühlenartig immer gleiche Tätigkeiten wiederholt werden. Wie Arbeitsaufträge des Chefs, das E-Mail-Postfach oder der Kunde am Schalter im realen Dasein, so wird hier der stetige Mangel zum Taktgeber des Lebensrhythmus. Das repetitive Wiederholen von Spielprozessen – egal, ob man es nun „Grinding", „Farming" oder „Treadmilling" nennen möchte – wird so von der notwendigen Mechanik zur Essenz erhoben. Kommt der Spieler der Aufforderung zum Grinden nicht rechtzeitig nach, ignoriert die ihm aufgebrummte Arbeit, bleibt er in vielen Fällen nicht nur fortschrittslos stehen, sondern stirbt im Spiel. Der digitale Überlebenskünstler scheidet nämlich nach Verwarnungen wie Überhitzungs- oder Unterkühlungserscheinungen, Hunger oder einem blinkenden Geigerzähler irgendwann dahin. Er wird quasi wegen Arbeitsverweigerung aus dem Spiel gefeuert. „Hier zeichnet sich das schlichte Grundmuster des kapitalistischen und ertragsorientierten Arbeitsmarktes ab", beschreibt der auf Videospiele spezialisierte australische Medienwissenschaftler Brendan Keogh. „Der Spieler erhält Belohnungen für den Einsatz von Leistung. Wer nicht genug und rechtzeitig Leistung erbringt oder sich gegen das System stellt, der sitzt bald auf der Straße."

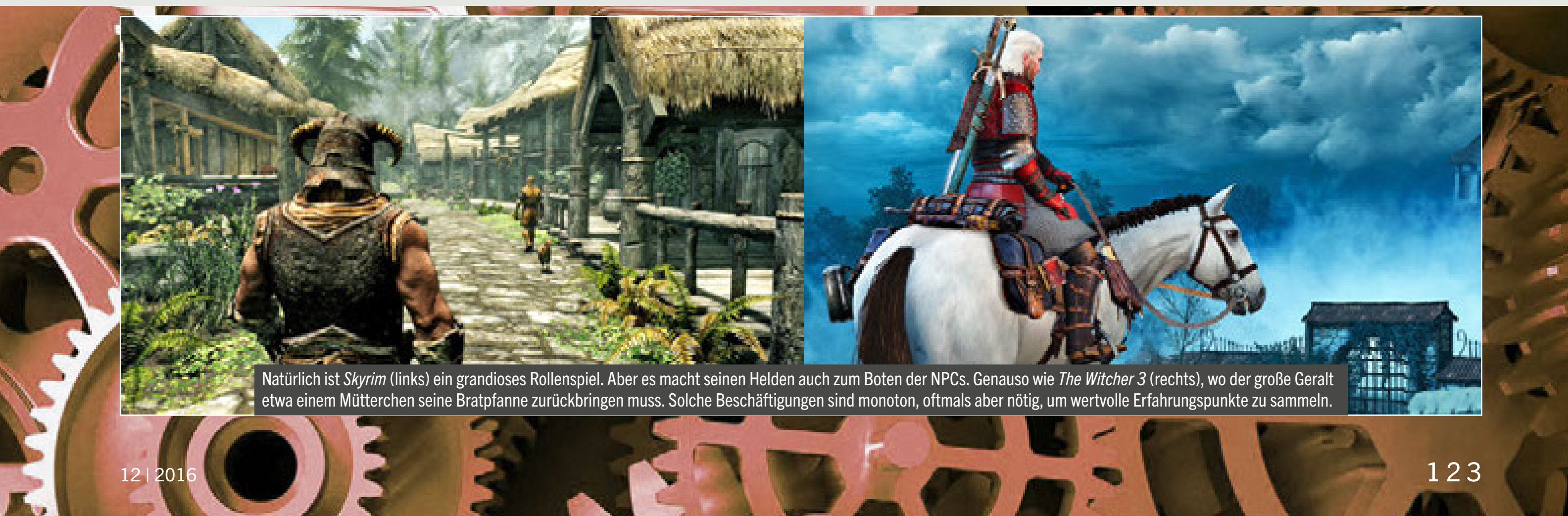
DAS GLEICHE ... NUR MIT ORKS

Ganz ähnlichen Mustern wie *No Man's Sky* und *Ark: Survival Evolved* folgen schon viel länger jedoch Online-Rollenspiele, sei es nun das altehrwürdige *World of Warcraft, Der Herr der Ringe Online* oder *Runes of Magic*. Statt große Platin- und Goldfelsen mit einer Strahlenpistole abzuernten, macht der Spieler hier mit seinem Panda-, Elfen oder Ritterheroen verschiedene, aber nicht sonderlich fordernde Monster platt, die dann Gegenstände oder Goldmünzen fallen lassen. Das ist spielerisch eine andere Tätigkeit, jedoch die gleiche Grundmechanik, die auch den gleichen kognitiven Stimulus hervorruft. Teils über Stunden wird monotones „Monster schlachten und Loot einstecken" betrieben, um auf die nächste Stufe zu kommen oder genug Gold zu horten, um einen schicken Helm zu kaufen. Das ist Ökonomie: arbeiten, verwalten, Wertschöpfung und Konsum!

Aber warum unterhalten Games Millionen Spieler, die eigentlich nichts anderes tun als die Mikro- und Makrosysteme der westlichen Wirtschaftssysteme nachzuahmen? Wieso investieren Spieler teils gar Hunderte Stunden? „Tatsächlich lässt sich wohl gerade auch damit die Anziehungskraft erklären", meint der US-Psychologe Jamie Madigan. „Unbewusst erkennen wir darin ein wohlbekanntes und sehr simples Muster." Die Spieler müssen keine neuen oder abstrakten Regeln lernen, daher schaltet das Hirn auf Autopilot, wobei es sich in einem sicheren und behaglichen Umfeld wähnt – anders als auf der Arbeit. Demzufolge verfallen Spieler von *Minecraft, No Man's Sky, World of Warcraft* und anderen gerne in eine Funktionslust, den sogenannten Flow, der sie beinahe meditativ die Stunden verspielen lässt. Denn der Rhythmus von „Erz ernten, Erz verkaufen" und „Monster metzeln, Loot abgreifen" spielt sich in einem mentalen Zwischenzustand ab, der nicht wirklich fordert, aber dennoch Konzentration braucht. Damit sind diese Games für viele zwar Arbeit, aber eine absonderlich befreiende und befriedigende.

ARBEIT ÜBERALL

Wo der Spieler in aktuellen Survival-Titeln den Bergwerksarbeiter oder Jäger und Sammler mimt, kommt er sich in anderen Games eher wie ein Tagelöhner vor. Und das, obwohl ihm doch das große Abenteuer versprochen wurde. Seit Jahren schon werden Open-World-Abenteuer und Rollenspiele zu wahren Beschäftigungsmaschinen. Stolpern wir als Krieger in *The Elder Scrolls 5: Skyrim*, bei *Dragon Age*- oder *The Witcher 3* in ein Dorf, bekommen wir ungefragt binnen Minuten ein halbes Dutzend Quests aufgeschwatzt. „Der Spieler soll das Gefühl bekommen, von den Menschen gebraucht zu werden", begründet etwa Mike Laidlaw, leitender Designer von *Dragon Age: Inquisition*, die über 250 Nebenquests im Bioware-Rollenspiel. Andere Entwickler argumentieren, der Spieler solle schließlich etwas für sein Geld geboten bekommen. Wer jetzt glaubt, das sei lediglich ein Trend westlicher Spiele, der irrt. Auch japanische Spielemacher knallen ihren Kunden titanische Stapel an Arbeit auf den Schreibtisch. Und das ganz bewusst: „Wir diskutierten, die Zahl der Quests um 3.000 Prozent zu erhöhen", erklärt Designer Genki Yokota eines der Entwicklungsziele des Wii-U-Open-World-Rollenspiels *Xenoblade Chronicles X* gegenüber dem Wii-Original von 2010. Dabei hatte das schon über 400 Nebenmissionen und damit insgesamt 150 Stunden Spielzeit. Ganz so schlimm



Natürlich ist *Skyrim* (links) ein grandioses Rollenspiel. Aber es macht seinen Helden auch zum Boten der NPCs. Genauso wie *The Witcher 3* (rechts), wo der große Geralt etwa einem Mütterchen seine Bratpfanne zurückbringen muss. Solche Beschäftigungen sind monoton, oftmals aber nötig, um wertvolle Erfahrungspunkte zu sammeln.



Walking-Simulatoren dürfen als krasser Gegenentwurf zur „Arbeitifizierung“ der Spiele angesehen werden. Statt Effizienz und Optimierung triumphiert in Titeln wie *Dear Esther* (links) oder auch *The Beginner's Guide* (rechts) die alleinige Präsenz des Spielers. Was er tun kann, ist, die ihm dargebotenen Kulissen und Geschichten zu interpretieren.

wurde es dann beim Nachfolger nicht. Wer *Xenoblade Chronicles X* komplett durchspielen will, muss jedoch über 200 Stunden aufwenden. Aber egal ob West- oder Japan-Produktion: Es wird für Arbeit und Wegmärsche von Stunden gesorgt. Vielfach hetzt man von Ort zu Ort, rackert sich ab … aber wofür?

HELD DER LAUFBURSCHEN

Wie in Heldensagen soll der Held durch seine Taten eine Art Wachstumsprozess durchlaufen. Ähnlich wie Herkules mit seinen zwölf großen Taten. Doch statt den nemeischen Löwen zu erlegen oder den kretischen Stier zu bändigen, wird der Spieler auf die Suche nach Kräutern geschickt, die 30 Spielminuten Wegmarsch kosten, muss eine Karawane gegen tumbe Wegelagerer schützen, Leuchtfeuer entzünden oder einem Mütterchen seine Bratpfanne zurückbringen. Der Herausforderungsgrad und die Bedeutung vieler Nebenmissionen oder die Suche nach „versteckten Schätzen“, egal in welchen aktuellen Rollenspielen oder Open-World-Abenteuern mit Rollenspiel-Einschlag, geht – selbst wenn mal witzig – immer öfter gegen null. Der Erlös ist gerne nur ein stumpfes Messer oder ein paar Zahlen auf dem Guthabenkonto. Entsprechend ist der mentale und narrative Erlös. „Diese Missionen degradieren den Spieler und sein Alter Ego zum Laufburschen“, sagt Brendan Keogh. „Er ist der Handlanger der Nichtspielercharaktere, keine wirklich selbstbestimmte Figur.“

Von der Vorstellung des Helden auf großer Fahrt bleibt damit oft nicht viel. Diese Nebenquests halten uns aber dennoch im Spiel. „Stetig bekommt der Spieler vorgehalten, was die Welt zu bieten hat und noch zu erledigen ist“, erklärt Psychologe Jamie Madigan. „Die Aufgaben und die Fülle an vermeintlichen Möglichkeiten wird immer präsent gehalten.“ Sei es in Quest-Tagebüchern oder, wie nicht zu ignorieren, auf den mit Symbolen überschwemmten Karten wie in der *Far Cry*- und *Assassin's Creed*-Serie. Dazu hält einem seit einigen Jahren immer häufiger eine hämische Prozentanzeige vor Augen, wie wenig des Spiels bisher ausgekostet wurde.

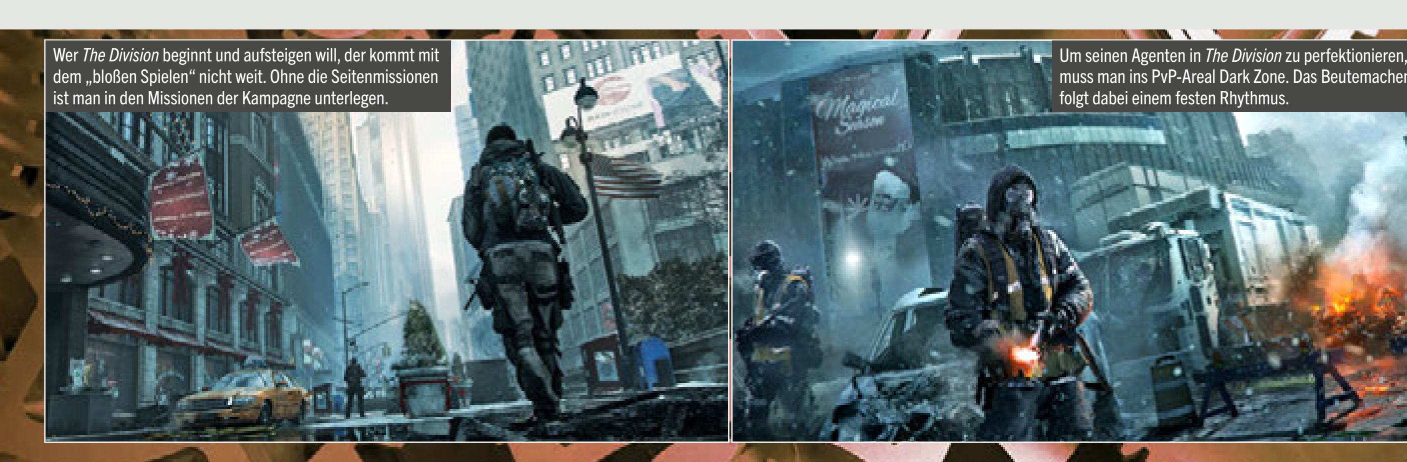
Das ist unglaublich clever – und ziemlich perfide. Denn das alles ist kein Zufall oder eine bloße Stil-Entscheidung. Stattdessen wirkt hier ein psychologischer Anker, der von den Entwicklern bewusst erdacht und gezielt eingesetzt wird. Jede Aufgabe und jedes Symbol ist eine Aufforderung und ein kognitiv gesetzter To-do-Punkt. Ähnlich wie etwa auch bei unbearbeiteten E-Mails im Posteingang, der unfertigen Steuererklärung oder auch als „Muss ich sehen!“ verzeichneten Sehenswürdigkeiten im Urlaub, setzt dabei der sogenannte Zeigarnik-Effekt ein: Nicht abgehakte Aufgaben wie diese bleiben über Stunden und gar Tage im Hinterkopf und lassen unbewusst keine Ruhe. Das Gehirn des Spielers glaubt, unzählige unerledigte Verpflichtungen zu haben.

„Erst wenn diese Ziele geklärt sind, wendet sich unser Verstand wieder etwas anderem zu“, weiß der Psychologe Tom Stafford von der Universität Sheffield. Den Spieler treibt es so weiter, ohne wirklich zu wissen, warum. Natürlich bereiten die Missionen durchaus Freude, das Hirn belohnt die virtuellen Abschlüsse mit Endorphinen und Glücksschüben. Jedoch belasten sie auch. Eben ähnlich, wie wenn es bei allem Einsatz mit der Hausarbeit nur zäh vorangeht. Aufgestaute Arbeit bedeutet Anspannung – und die sich im Schneckentempo füllende Komplettierungsanzeige frustriert womöglich. Das kann Folgen haben. Ähnlich wie Arbeitsstress kann laut einer Studie der Flinders University in Australien auch Videospielkonsum zu Schlafproblemen führen. Das Einschlaftempo kann sich, da das Gehirn länger benötigt, um „zur Ruhe zu kommen“, um „bis zu 39 Minuten verzögern“ und bis zu einem „Verlust von 27 Minuten“ an erholsamen REM-Schlaf führen. Aber all das gilt mittlerweile nicht mehr nur für Games, die den Spieler in die mehr oder minder logische Rolle eines arbeitswilligen Abenteurers versetzen. Ein Genre, das der Idee der ökonomischen Plackerei eigentlich vollkommen entgegensteht, degradiert den Spieler inzwischen ebenfalls zum Arbeitstier: der Ego-Shooter.

MIT SCHÜSSEN ZUM ERFOLG

„Wir wollten, dass du dich mächtig fühlst“, beschrieb John Romero, früherer Entwickler bei id Software, den Gedanken von *Quake*. „Du solltest dich abreagieren und dabei mit anderen messen können. Alle sind gleich. Alle starten stets auf Augenhöhe.“ Denn jede Schießerei beginnt mit dem Status quo: Keiner der Multiplayer-Teilnehmer verfügt über besondere Voraussetzungen, alle haben dieselben Möglichkeiten. Damit ist jedes Deathmatch fair. Alleine Können, Reaktion und Passion entscheiden. Das ist die Formel, nach denen auch *Unreal Tournament, Counter-Strike* und andere Mehrspieler-Legenden der 1990er-Jahre geschneidert wurden. Moderne Shooter unterlaufen diese Formel hingegen – hier gelten mittlerweile Strukturen des neoliberalen Leistungsdenkens.

Wer in den aktuellen *Call of Duty*- und *Battlefield*-Spielen oder dem neuen *Doom* zu einem Online-Match antritt, der steht keinen gleichwertigen Gegnern mehr gegenüber. Stattdessen verfügen die Kontrahenten über unterschiedlich hohe



Wer *The Division* beginnt und aufsteigen will, der kommt mit dem „bloßen Spielen“ nicht weit. Ohne die Seitenmissionen ist man in den Missionen der Kampagne unterlegen.

Um seinen Agenten in *The Division* zu perfektionieren, muss man ins PvP-Areal Dark Zone. Das Beutemachen folgt dabei einem festen Rhythmus.

SPIELE SIND ARBEIT, WARUM DANN ARBEIT SPIELEN?

Vor allem große Videospiele bedienen sich immer mehr solcher Mechanismen, die sich an Arbeit und Wirtschaft orientieren. Aber nicht nur das: Viele Spieler erfreuen sich auch daran, tatsächliche und eigentlich als langweilig verschriene Jobs nachzuspielen.

Das ist besonders in Deutschland verbreitet, wo Titel wie die fast legendäre Landwirtschafts-Simulator-Reihe, die es mittlerweile auf 17 Ausgaben gebracht hat, der *Omnibus*- und *Fernbus-Simulator*, der *Kehrmaschinen-Simulator* und der *Bau-Simulator* äußerst beliebt sind. Hier werden ein Bauernhof bewirtschaftet, ein Linienbus durch die Stadt gefahren, die Straße gereinigt oder Kräne und Bagger bedient. Keine Zombies, kein Geballer, sondern knochentrockener Arbeitsalltag. Wo liegt der Reiz darin? Während viele Gamer die Simulatoren milde belächeln, stellen sie für ebenso viele Menschen eine befreiende Realitätsflucht dar. Denn für diejenigen, die sich in einem bestimmten Job – egal, ob an einem Schreibtisch oder einem Lenkrad – gefangen sehen, kann das Gegenteilige eine echte Utopie oder anziehende Andersartigkeit darstellen. Sei es etwa das Verwalten eines Landguts, das Bedienen großer Maschinen oder das Fahren einer U-Bahn. Die Alltags-Simulatoren ermöglichen das kurze, aber detailverliebte Eintauchen in eine solche Fantasie. Jedoch sind es bizarrerweise auch Landwirte, Busfahrer und Baustellenarbeiter, die gerade wegen ihres Arbeitsalltags gerne Simulationen kaufen. Wie passt das dann zusammen? Tatsächlich machen Bauern im *Landwirtschafts-Simulator* oder Busfahrer im *Omnibus-Simulator* vielfach das, was sie auch im realen Leben tun. Nur eben auf einem Bildschirm. Allerdings können sie hier erreichen, was in der Wirklichkeit letztlich unmöglich ist: nämlich vollkommene Effizienz, die vom Spiel automatisch honoriert und belohnt wird. Das Spiel folgt einfachen Regeln und ignoriert damit die Unwägbarkeiten der Realität. Dazu geben die Simulatoren auch die Möglichkeit, aus realen Banden auszubrechen, etwa Passagiere einfach reihenweise an der Straße stehen zu lassen. Damit eröffnen sie eine Art Parallelrealität des eigenen Berufs, der zwar Ansprüche stellt, ebenso Fehler wie perfekte Optimierung erlaubt, die aber letztlich vollkommen folgenlos bleiben.


Einmal Bauer sein: Die *Landwirtschafts-Simulator*-Reihe ist in Deutschland extrem populär.


Straßenreinigung als Spiel: Im *Kehrmaschinen-Simulator* betätigt sich der Spieler als echter Saubermann.



Fernbus-Simulator: Den, ähm, spannenden Alltag eines Fernbus-Fahrers erleben.

Ränge, Prestige-Stufen oder Levels. Mit den Abschüssen und Erfolgen im Mehrspieler-Part werden, gleich einem Rollenspiel, nach und nach Erfahrungsstufen, einlösbare Punkte oder auch Credits erwirtschaftet. Der Spieler steigt damit auf einer imaginären Beförderungs- und Einkommensleiter auf. Ebenso geht's in den *Titanfall*- und *Halo*-Shootern zur Sache. Auch wenn im Detail unterschiedlich und über die Iterationen der Serien immer wieder modifiziert: Diese Rang-, Level- und Erfahrungssysteme schalten dem Spieler gegen Arbeits- und Zeiteinsatz neue Waffen und Fähigkeiten frei – und damit Vorteile.

LEISTUNGSDENKEN MAL ZWEI

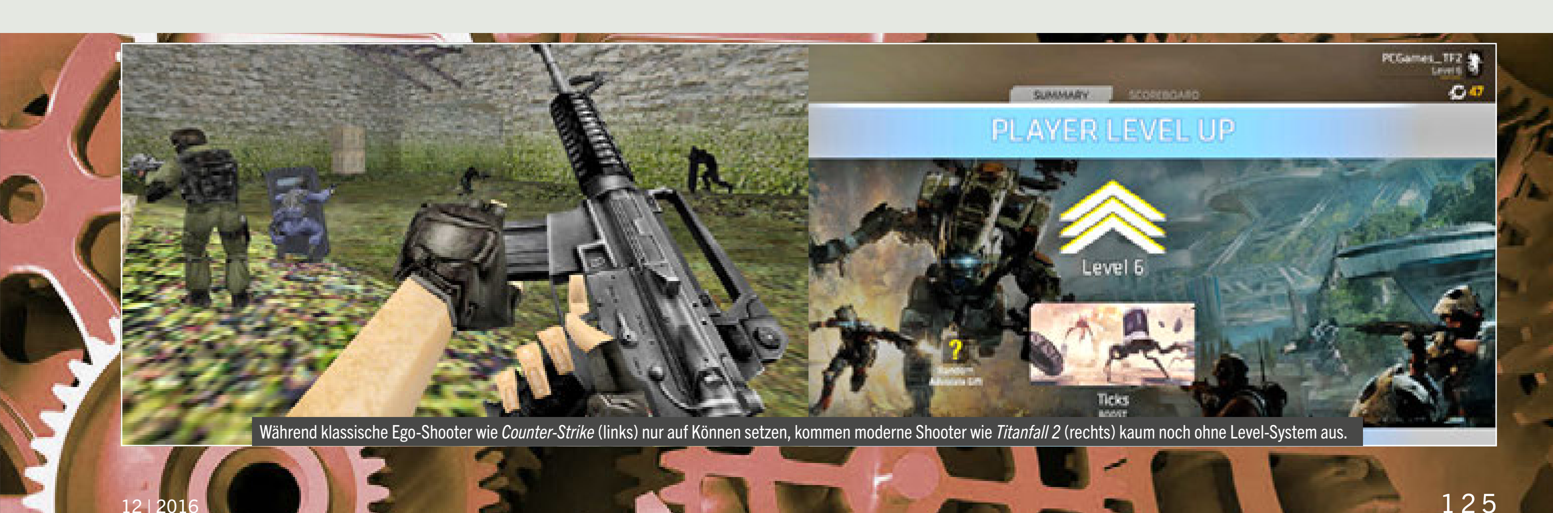
In modernen Genre-Kreuzungen wie den Shared-World-Shootern *Destiny* und *The Division* sind diese Muster noch stärker ausdefiniert. Hier vermengt sich die Rang- und Level-Mechanik mit den Grinding- und Loot-Systemen der Online-Rollenspiele: Missionen ausfechten, Erfahrungspunkte einsacken, Beute abgreifen – und wieder von vorne. Wie in *World of Warcraft* ist nicht nur der eigene Charakter und sein Level der Maßstab, sondern auch die Ausrüstung. Wer in *The Division* in den ersten 20 bis 30 Stunden im verseuchten New York die Nebenmission ignoriert, nicht alles einsammelt und verkauft, was er findet, sowie auf spezialisierte Waffen hinarbeitet, ist in der Kampagne schnell gnadenlos unterlegen. Der Spieler muss zwangsläufig Grind-Arbeit ableisten sowie Missionen wiederholen, sonst hat er keine Chance und außerdem keinen Spaß.

Doch auch bei *Destiny* äußert sich das Einsatz- und Leistungsdenken – aber vor allem der Gedanke der Überoptimierung. Denn hier lässt sich das durch Erfahrungspunkte erreichte Maximallevel des Helden über sogenannte Licht-Punkte bei seltenen Rüstungsgegenständen über die eigentliche Grenze hinweg steigern. Wer also eigentlich schon ein Maximum geliefert hat, wird angehalten, noch mehr zu tun: eben einen besseren Umhang, einen besseren Brustschutz und Helm mit höheren Werten zu erspielen. Der einzige Weg dahin: Spielen, spielen und noch mehr spielen! Eine Nachtschicht einlegen? Aber gerne doch. Ein Ende der Arsenal- und Wertehatz ist dabei nicht absehbar, die perfekte Ausrüstung oder die stärkste Waffe gibt es nicht. Nicht zuletzt dank regelmäßiger Content-Patches und Spielerweiterungen, die die Latte immer höher legen.

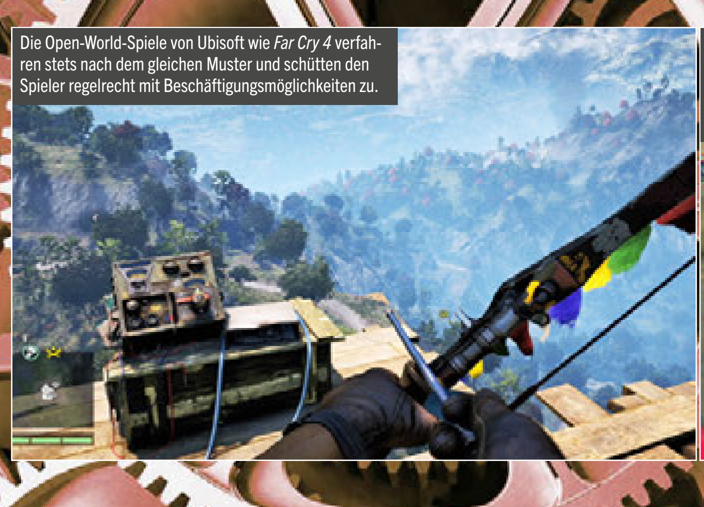
Woran erinnert all das? „Das ist ähnlich wie sich Banker mit Büros, Gehältern, Boni-Zahlungen und Titeln auf einer Visitenkarte übertrumpfen", glaubt Psychologe Madigan. „Das ist ein typisches Karrieredenken." Es wird ein irrationales, da in keinerlei materiellen Werten begründetes Aufstiegsstreben und Konkurrenzgefühl unter den Spielern erzeugt. Parallel zu den tatsächlichen Fähig- und Fertigkeiten wird – ob bewusst oder nicht – der virtuelle Besitzstand verglichen. Warum? Wer in einem Spiel nicht der zielgenauste Schütze oder beste Teamplayer ist, kann so immer noch mit seinem goldenen Brustschmuck, seinen seltenen Knarren und Rüstungs- und Waffenskins prahlen. Ganz nach dem Motto: Mein Haus, mein Auto, mein Boot!

SPIELEN MUSS SICH LOHNEN

Aber wo kommen die Arbeit und der Druck denn nun eigentlich her? „Die Marktwirtschaft und das Streben nach Effizienz hält uns an, uns stetig selbst zu optimieren und neue Herausforderungen zu meistern", glaubt Kevin Eschleman, Psychologe der San Francisco State University. „Das tun wir auch in unserer Freizeit – und das sehr intensiv." So beobachtete der US-Autor David Foster Wallace auf einer Kreuzfahrt einst, dass die Passagiere ihren Urlaub auf einem großen Schiff nicht mit Nichtstun verbringen, sondern angestrengt versuchen, möglichst viele Freizeitangebote wie Schwimmunterricht, Minigolfstunden und ande-



Während klassische Ego-Shooter wie *Counter-Strike* (links) nur auf Können setzen, kommen moderne Shooter wie *Titanfall 2* (rechts) kaum noch ohne Level-System aus.



Die Open-World-Spiele von Ubisoft wie *Far Cry 4* verfahren stets nach dem gleichen Muster und schütten den Spieler regelrecht mit Beschäftigungsmöglichkeiten zu.

Auch Ubisofts *Watch Dogs 2* ist vollgestopft mit Nebenbeschäftigungen. Beim Cash Run sammelt ihr beispielsweise unter Zeitdruck Münzen.

res wahrzunehmen. „Auch die Freizeit darf keine verschwendete Zeit sein", erklärt Eschleman im Magazin Journal of Occupational and Organizational Psychology. Wenn wir etwas tun, muss dabei ein Fortschritt oder eine sichtbare Vergütung erkennbar sein – und das schließt Videospiele nicht aus.

„Schon das Spielen von *Battlefield 1* allein ist eine Belohnung, aber wir haben dennoch dafür gesorgt, dass deine Bemühungen kontinuierlich belohnt werden", heißt es daher auf der offiziellen Website zum Erster-Weltkrieg-Shooter von DICE. Das ist ein Gedanke, den immer mehr Entwickler und Publisher verfolgen und immer stärker forcieren. Den Spielern wird nicht mehr eine gute Zeit und Zerstreuung geboten, sondern das Versprechen eines Stroms an Glücksmomenten und des sicht- und fühlbaren Fortschritts. Was dafür verlangt wird, ist wie im Job der regelmäßige Dienstantritt. Das alles lässt sich auf eine simple Formel runterbrechen: Wie der 2016 verstorbene FDP-Politiker Guido Westerwelle einst forderte, „Arbeit muss sich wieder lohnen", glauben Entwickler, dass sich auch das Spielen lohnen müsse.

Hier tut sich dabei ein großes Missverständnis auf: Denn damit ist eben nicht das traditionelle „Ich habe mir diesen Sieg und Moment verdient" gemeint, das sich im Meistern eines Spiels und seiner Mechaniken manifestiert – so wie es etwa bei *Super Mario, Dark Souls, Super Meat Boy* oder *The Witness* ist. Sondern das schon angeführte fließbandgleiche Abstottern von Quests, Missionen, Raids und das damit verbundene Einfahren von Punkten, Medaillen und Loot. Ebenso wie das stete Hochleveln oder Freischalten von irgendwelchen Vorteilen und Errungenschaften. Der Spielerschaft wird dabei das Gefühl eingeimpft, sie müsse sich den Spaß, den Umfang eines Videospiels und damit den Fortschritt gefälligst verdienen.

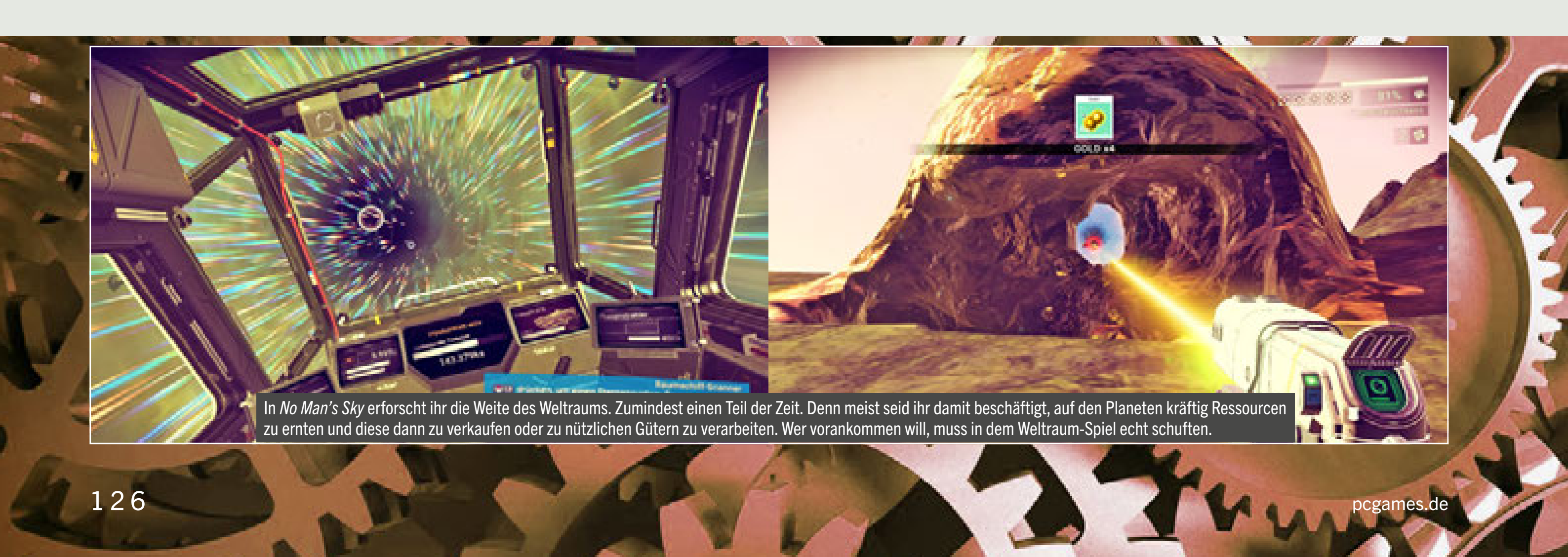
Wer spielt, soll kontinuierlich kleine Anreize erfahren, die vermitteln, dass der Zeitaufwand auch gut angelegt ist. Dafür wird vor allem in Mehrspieler-basierten Spielen der Eindruck erweckt, dass der Spieler etwas verpassen könnte, wenn er nicht spielt. Er also Missionen und Spielinhalte übersehe, wertvolle Ausrüstung links liegen lasse und Möglichkeiten ungenutzt verfallen. Damit würde er hinter Mitspielern zurückfallen, die öfter und härter zocken. Es geht also nicht darum, Spaß zu haben oder Macht auszuüben, sondern stetig gegen die gefühlte Macht- und Prestige-Differenz zu anderen Gamern anzuspielen. Stete Optimierung des virtuellen Alter Ego ist das Motto: ein digitales Hamsterrad. Die Spieler sollen stets Leistung erbringen, effizient und strebsam sein. Videospiele verkommen so zu einem parallelen Arbeitsmarkt. In erster Linie fordern das viele Blockbuster, die ihre Community möglichst lange binden wollen – und das funktioniert mit den mehr oder minder ausgeprägten Arbeitsmodellen, Konkurrenz- und Wettbewerbssystemen hervorragend. Daher sind diese Systeme mittlerweile nahezu omnipräsent und weisen immer elaboriertere Strukturen auf, die dem Spieler immer kleinteiligere Aufgaben zuweisen und ihn mit immer nichtigeren Errungenschaften zuschütten. „Das kann auch furchtbar ermüden", sagt Brendan Keogh. „Wo ein Extrem entsteht, entsteht dann aber meist auch ein Gegenpol."

EIN SPIEL OHNE SPIEL

Tatsächlich haben sich in den vergangenen Jahren Videospiele herausgebildet und einen Platz erkämpft, die vom Spieler nahezu keinen Einsatz, keine Arbeit und meist auch nur wenig Zeit verlangen. Mal werden sie etwas abschätzig Walking-Simulatoren genannt oder aber auch Exploration Games oder Narrative Games. Statt geschossen, gesprungen und gelootet wird hier hauptsächlich – und manchmal auch ausschließlich – gelaufen. Der Spieler muss keine Puzzles knacken, und selbst Für-und-Wider-Entscheidungen wie in den Telltale-Abenteuern à la *The Walking Dead* oder *The Wolf Among Us* können und sollen nicht getroffen werden. Stattdessen breiten diese Games ihren Inhalt bereitwillig vor dem Spieler aus.

In *Virgina* vom Indie-Studio Variable State etwa schlüpft der Spieler in die Haut einer FBI-Agentin, die gemeinsam mit einer Kollegin den Fall eines vermissten Jungen untersuchen soll. Das führt den Spieler durch Kulissen wie das Haus der Eltern des Knaben, durch eine Höhle, ein aufgegebenes Observatorium, ein Café in einer heimeligen Kleinstadt, die von Wald umrahmt ist. Aber auch in ein FBI-Büro und die Wohnungen der Ermittler. Das alles ist in einem abstrakt minimalistischen Look gehalten und kommt ohne Text und Dialoge aus. Filmische Schnitte verbinden die Versatzstücke der Geschichte, die plötzlich *Twin Peaks*-artige Phänomene, eine Verschwörung und ganz menschliche Aspekte umrahmt. Das Tun des Spielers? Einem offensichtlichen Weg folgen und lediglich hier und da ein Objekt anklicken.

Eine wirkliche Aufgabe wird nicht gestellt. Diese formt sich stattdessen im Kopf des Spielers ganz von alleine. Aus dem, was er gesehen und gehört hat, versucht er unweigerlich Sinnzusammenhänge zu knüpfen, Symbole wie einen immer wieder sichtbaren Bison, einen zerbrochenen Schlüssel oder einen toten Vogel zu interpretieren. Sich ein eigenes Bild und eine



In *No Man's Sky* erforscht ihr die Weite des Weltraums. Zumindest einen Teil der Zeit. Denn meist seid ihr damit beschäftigt, auf den Planeten kräftig Ressourcen zu ernten und diese dann zu verkaufen oder zu nützlichen Gütern zu verarbeiten. Wer vorankommen will, muss in dem Weltraum-Spiel echt schuften.



Wer in *Minecraft* an wertvolle Rohstoffe und Erze gelangen will, muss mitunter lange danach graben. Überhaupt muss man sich in dem Sandbox-Spiel viel erarbeiten.

Sichtweise auszuarbeiten, ist die einzige wirkliche Herausforderung. Vorreiter dieser Art Spiele ist das erstmals 2008 als *Half Life 2-Mod* erschienene *Dear Esther*, in dem man über eine schottische Insel wandert und den Briefen eines Mannes an seine verstorbene Frau lauscht. Eindringlich und emotional ist das.

„Es geht nicht darum, Probleme zu lösen oder dich irgendeiner Bedrohung entgegenzustellen“, erklärt Dan Pinchbeck, Designer von *Dear Esther* und dessen spirituellem Nachfolger *Everybody's Gone to the Rapture*, die Natur der Walking-Simulatoren. „Es geht auch nicht darum, sich etwas zu erkämpfen, sondern einfach eine Reise zu erleben und in einer Umgebung und einer Geschichte zu verweilen.“ Laufen, schauen, sich an der fiktiven Landschaft und ihrer Andersartigkeit ergötzen, Fragmente eines fremden Universums aufnehmen, das kann furchtbar erdend und entspannend sein. Damit zelebrieren diese Games die Entschleunigung und Transzendenz in einer Welt, die immer schneller, hektischer und eben arbeitsreicher wird. Mittlerweile sind die Walking-Simulatoren daher nicht mehr nur eine unbekannte Nische, sondern erleben gar einen kleinen Boom. Wurde *Dear Esther* zum Erscheinen noch als PC-Kuriosum gefeiert, ist der Titel mittlerweile auch auf Konsole zu Hause und vielen Spielern ein Begriff. Aber auch sonst finden sich im Internet heute Dutzende Walking-Simulatoren, die die Spieler einladen, auch ihre Welt mit ruhigem Schritt zu erkunden. In *The Beginner's Guide* unternimmt man beispielsweise einen Rundgang durch verschiedene Levels und fiktive Game-Experimente eines depressiven Entwicklers und dringt so in dessen Psyche ein. *Sanctuary* ist hingegen eine gruselige Odyssee, die mit mystischen Symbolen und Obelisken verwirrt. In *The Old City: Leviathan* entschlüsselt man eine bizarre postapokalyptische Welt, die eine verkopfte Parabel um Zivilisation, Kampf und Realität darlegt. In *The Lost Valley* unternimmt man als gestürzter Radfahrer schlicht eine Wanderung durch eine unfassbar schöne Waldlandschaft. Mehr nicht.

KEIN SPIEL, KEIN PROBLEM

Walking-Simulatoren sind ein krasser und ernst zu nehmender Gegenentwurf zu jenen stetig Zeit- und Arbeitsinvestment beanspruchenden Großproduktionen. Sie feiern die Nicht-Arbeit, die Entschleunigung und das simple „in der Welt sein“. Genau daher sind sie laut der Meinung vieler allerdings auch keine Videospiele mehr. „Der einstige Anstoß für *Dear Esther* war die Überlegung, was passiert, wenn man einem Ego-Shooter seine wichtigste Mechanik nimmt“, sagt Dan Pinchbeck. „Ich glaube, diese Spiele sind schwer in unsere Vorstellung dessen, was wir gegenwärtig als Spiel verstehen, zu integrieren. Aber ich denke, man darf Spiele nicht danach bewerten, wie viel Spielmechanik sie enthalten, sondern als was man sie empfindet.“ Aber ob nun Spiel oder Nicht-Spiel, das Prinzip der Wander-Games funktioniert. Viele honorieren den Ausstieg aus dem Optimierungs- und Effizienzwahn und begeben sich gerne auf einen Spaziergang.

Letztendlich sind Arbeitsmechanismen in unseren Videospielen nämlich auch natürlich und nichts unmittelbar Schlechtes. Unsere reale Welt färbt unweigerlich auf unsere Spiele ab. Denn Entwickler greifen immer auf bekannte Muster zurück, wenn sie digitale Welten und ihre Regelwerke erschaffen. Dadurch werden sie zugänglich und nahbar. Gleichzeitig scheint das kritikwürdige System des „immer mehr“ und „immer schneller“ dann selbst in unseren Fantasien als alternativlos. Aber vor allem droht damit der ursprüngliche Grundgedanke von Spielen – nämlich Spaß und Entspannung – zu verblassen. Denn schließlich sind Videospiele auch Fiktion und damit dafür prädestiniert, kühne Visionen zu präsentieren und die Realität zu hinterfragen. Wollen wir tatsächlich noch mehr Arbeit in unserem Leben haben? Schließlich sollten wir arbeiten, um zu spielen und nicht spielen, um zu arbeiten, oder? ❑

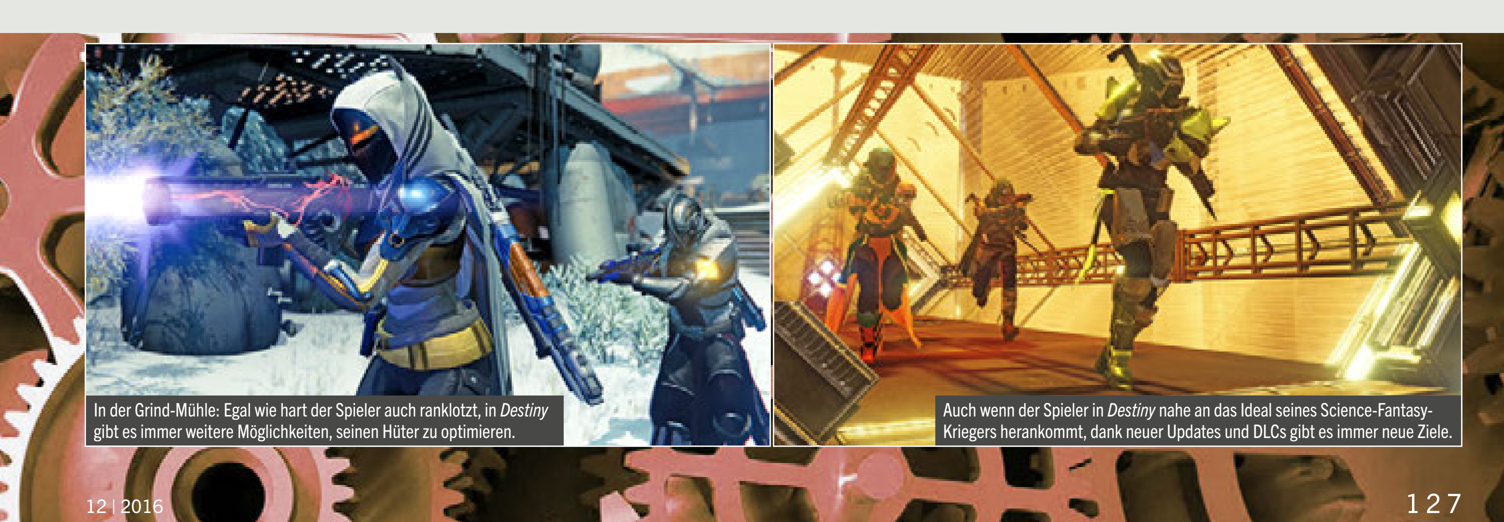
DER LANGWEILIGSTE JOB DER WELT?

Es gibt ja immer wieder mal Spiele mit sehr geringer Spieltiefe. Nun, dieses hier ist mit großer Sicherheit das Paradebeispiel dafür.

Wer schon Spiele wie den Omnibus- und Fernbus-Simulator für unerträgliche Zumutungen hält und sich fragt, wer denn solche Arbeit nachspielen will, der sollte auf keinen Fall *Desert Bus* antesten. Das wurde ursprünglich im Jahre 1995 als Teil der Mini-Spielsammlung Smoke and Mirrors der Bühnenmagier Penn & Teller entwickelt, ist dann aber nicht erschienen. So war das Game und sein bizarres Gameplay lange eine Art Mythos. Warum? In *Desert Bus* macht der Spieler nichts anderes, als mit einem vollkommen leeren Bus von Tucson, Arizona nach Las Vegas zu tuckern. In Echtzeit. Das dauert geschlagene acht Stunden.
Abseits der Fahrt gibt es nichts zu tun. Herausforderungen oder irgendwelche Missionen? Fehlanzeige. Lediglich die Spur muss man halten, da der Bus leicht nach rechts zieht. Ein Pausenmodus existiert nicht. „Es ist ein langweiliger Job“, beschreibt Teller das Konzept und die Straßenstrecke in einem Interview mit „The New Yorker“. „Deine Aufgabe ist es einfach, aufmerksam zu bleiben.“ Damit ist es so etwas wie die ultimative Verkörperung einer drögen Arbeit, die dennoch gemacht werden muss und Verantwortung und Zeit verlangt. Mittlerweile ist *Desert Bus* tatsächlich offiziell zu haben, nämlich für iOS- und Android-Geräte. Wer kurz googelt, findet es zudem als inoffizielles Web-Game.



Desert Bus: In diesem unglaublich eintönigen Spiel besteht eure einzige Aufgabe darin, mit dem Bus die Spur zu halten. Uff.



In der Grind-Mühle: Egal wie hart der Spieler auch ranklotzt, in *Destiny* gibt es immer weitere Möglichkeiten, seinen Hüter zu optimieren.

Auch wenn der Spieler in *Destiny* nahe an das Ideal seines Science-Fantasy-Kriegers herankommt, dank neuer Updates und DLCs gibt es immer neue Ziele.

Nvidia Shield

Von: Benjamin Kegel

Ein Schutzschild gegen Langeweile: Die Set-Top-Box des Grafikchip-Experten zeigt eindrucksvoll, wie mächtig Streaming sein kann.

Schon mal den Namen Nvidia Shield gehört? Ja? Wirklich etwas Konkretes darunter vorstellen könnt ihr euch aber nicht? Das ist durchaus verständlich, der Name Shield steht nämlich gleich für eine ganze Produktserie des vor allem für seine Grafikchips bekannten Hardware-Herstellers Nvidia. Hier findet man etwa portable Spielkonsolen oder Tablets. Uns geht es auf diesen Seiten aber um eine sehr schicke Set-Top-Box names Nvidia Shield Android TV.

SET-TOP-WAS BITTE?

Was ist eine Android-TV-Set-Top-Box? Im Grunde ein Mini-Computer mit Android-Betriebssystem und spezialisiert auf Apps aus dem TV-Bereich. Der kleine Kasten wird einfach per HDMI an den Fernseher angeschlossen. Danach bringt er Inhalte der mitgelieferten Apps wie Youtube und Netflix oder über Google Play nachinstallierte Apps wie 7TV und die Mediatheken der Öffentlich-Rechtlichen auf euren Bildschirm. Auch eure eigenen Multimedia-Dateien könnt ihr über die Box abspielen – wahlweise per Streaming von eurem Laptop/Tablet/iOS/Android-System mittels der Verbindungs-Software Google Cast (funktioniert großartig!), über einen angeschlossenen USB-Datenträger an der Rückseite der Box oder als abgelegte Datei auf dem internen Speicherplatz der Nvidia-Hardware. Für die letztgenannte Option stehen euch 16 GB im kleineren Modell des Android-Kastens zur Verfügung, in der Luxusversion gibt es satte 500 GB Speicherplatz. Das Betriebssystem genehmigt sich davon jeweils knapp 5 GB, über einen Micro-SD-Kartenslot könnt ihr weitere 128 GB hinzufügen. So weit, so schick, so gut.

Kantige Linienführung, gebürstete Metalloberflächen im Standfuß, schick eingefasste LEDs und einige dezente Klavierlack-Elemente: Nvidias Set-Top-Box macht optisch echt was her – und sieht ein bisschen so aus wie das Nachher-Bild in einer Xbox-Diätwerbung.

STREAM MACHINE

Weil die Shield-Box aber aus dem Hause Nvidia stammt, gesellen sich zu den Streaming-Möglichkeiten für Multimediaformate auch noch satte drei Optionen zum Videospiele Zocken. Da wären zunächst natürlich die Android-Games – diese könnt ihr, genau wie die TV-Apps, wie gewohnt über Google Play kaufen. Deutlich interessanter (und der Hardware-Power der Nividia-Box auch zuträglicher) sind die beiden Dienste *Nvidia Game Stream* und *Geforce Now*. Über *Nvidia Game Stream* lassen sich Spiele von eurem PC über WLAN oder Ethernet direkt an die Android-Box und von dort weiter an euren Wohnzimmer-TV streamen. Wir haben beides versucht – WLAN lief furchtbar, Ethernet überraschend gut! Selbst *Doom* konnten wir auf diese Weise ordentlich zocken, das Spiel hat sogar schnörkellos den angeschlossenen Shield-Controller erkannt. Das liegt daran, dass bereits etliche populäre PC-Titel für *Game Stream* optimiert sind. Die entsprechende Liste findet ihr unter shield.nvidia.de/gamestream.

„Echtes 4K Ultra HD über HDMI 2.0. Das schafften nicht mal Xbox One & PS4."

MAY GEFORCE BE WITH YOU

Noch eine gute Nachricht: Auch nicht optimierte Spiele lassen sich streamen. Die schlechte Nachricht: Ihr braucht dafür eine unterstützte Nvidia-Grafikkarte und die Software *Geforce Experience*. Bei euch im Rechner befindet sich keine Nvidia-Karte? Dann gibt es immer noch Streaming-Apps wie *Kinoconsole*. Auch das funktioniert, ist dann aber etwas kniffliger umzusetzen als „Auswählen – Anklicken – Läuft!" unter *Game Stream*. Zu guter Letzt gesellt sich noch *Geforce Now* zum Trio der Spielmacher. Dabei handelt es sich um einen Online-Streamingdienst für ausgewählte Spiele, die direkt von einem Nvidia-Server auf eure Box übertragen werden. Ihr ladet die Titel also nicht auf eure Hardware herunter, sondern zockt direkt auf einem Computer im Geforce-Rechenzentrum, der den Video-Output dann an eure Shield weiterreicht. Das funktioniert überraschend gut, genug Bandbreite vorausgesetzt – dazu später mehr. Für 9,99 Euro im Monat ist das angesichts der angebotenen Spiele (shield.nvidia.de/games/geforce-now) echt eine Überlegung wert. Und wer es zunächst mal ausprobieren will: Die ersten drei Monate sind kostenlos, bedürfen aber einer registrierten Zahlungsquelle, etwa einer Kreditkarte.

SIEG NACH PUNKTEN

Das größte Highlight der kleinen Box ist die maximal mögliche Auflösung ihrer Bildsignale. Hier schafft Nvidias Shield Android TV satte 4K Ultra HD – also eine Auflösung von 3840 x 2160 Pixeln bei 60 Frames pro Sekunde. Zu verdanken hat es diese Leistung – an die noch nicht einmal die Original-Versionen der Xbox One und Playstation 4 heranreichen – vor allem seiner Hardware-Power. Geboten werden neben einem Tegra-X1-Prozessor, 3 GB RAM sowie 2,4- und 5-GHz-Wi-Fi vor allem ein HDMI-Port in Version 2.0. Die Konsolen aus dem Hause Microsoft beziehungsweise Sony kamen ursprünglich nur mit einem HDMI-1.4-Port daher. Dieser kann zwar theoretisch auch Bildsignale in 3840 x 2160 Pixeln ausgeben, aber eben nur bei 30 Frames pro Sekunde. Erst mit der Xbox One S und der Playstation Pro spendierten die Hersteller ihren Systemen die dringend nötigen HDMI-2.0-Anschlüsse für echtes 4K UHD – und damit die Möglichkeit, in Sachen Grafikpracht bei Nvidias Set-Top-Box mithalten zu können.

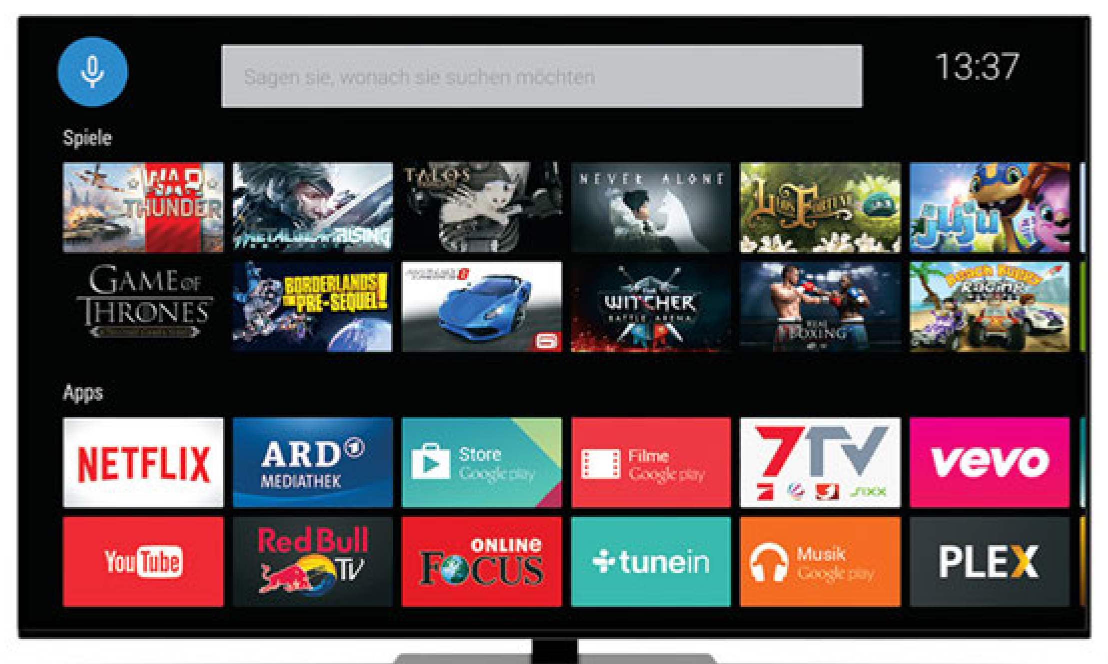
STARKES ZUBEHÖR

Shield Android TV kommt inklusive eines Controllers zu euch nach Hause. Wer mehr Joypads etwa für Mehrspieler-Sessions benötigt, muss sie separat erwerben. Ein solcher Controller schlägt dann mit knapp 60 Euro zu Buche – und zeigt beim Thema Shield-Peripherie auch sehr deutlich, dass die Reise in Richtung hochpreisige Zubehör-Gefilde geht. Einen Standfuß zum vertikalen Betrieb, Shield Stance genannt, bekommt man für ca. 35 Euro. Besonders heftig erscheint der Preis der klassischen Fernbedienung – die unfassbar schlanke, hochmoderne Shield Remote im Klavierlack-Design kostet knapp 55 Euro. Für ein Zubehörteil, das man gefühlt mit zwei angeklebten Pappflügeln zum Segelflieger umrüsten könnte, ist das eine erhebliche Stange Geld. Aaaaber: Man bekommt bei allen drei Peripheriegeräten auch Verarbeitungsqualität und optische Eleganz vom Feinsten. Der Shield-Controller beispielsweise erinnert uns erheblich an das Joypad der aktuellen Xbox One, ist dabei aber etwas in die Höhe gezogen und liegt aufgrund des silberfarbenen Audio-Auswahlschalters an der Controller-Unterseite etwas klobiger in der Hand. Zudem neigt das digitale Steuerkreuz beim Zurückfedern minimal zum Quietschen – das war es dann aber auch schon mit ernsten Kritikpunkten.



Oben seht ihr die elegant-futuristische Fernbedienung der Nvidia-Set-Top-Box – und zwar quasi dreidimensional: Um ein ungefähres Gefühl für die Dicke der Shield-Remote vermittelt zu bekommen, müsst ihr lediglich die Seite anheben und direkt auf die Papierkante blicken. Von unserem unten abgebildeten Foto solltet ihr euch nicht verwirren lassen: Es sieht zwar wie die Seite eines Laptops aus, ist aber tatsächlich das herrlich eigenwillig geformte Nvidia-Hinterteil mit Micro-SD-Kartenslot, Micro-USB 2.0-Anschluss, zwei Mal USB 3.0, Ethernet, HDMI 2.0 und Stromanschluss.





Im Fabrikzustand kommt Nvidias Android-TV-Shield nur mit drei, vier Apps jeweils zu TV-Streaming und Geforce-Diensten zu euch nach Hause. Ein paar Minuten im vorinstallierten Google Play später könnte die intuitiv zu bedienende Android-Oberfläche eurer Box bereits wie im linken Bild aussehen. Es warten etliche nützliche Unterhaltungs- und Funktionsprogramme auf einen kompetenten Anwender! Den Controller solltet ihr spätestens dann zur Seite legen und nur noch zum Spielen verwenden. Wenn es um die Steuerung von Videos und Media-Inhalten geht, erweist sich die Fernbedienung als deutlich komfortabler.





STRANDFESTE QUALITÄT

Der qualitativ über jeden Zweifel erhabene Shield Stance fusioniert dank eines speziellen Haftstreifens geradezu mit seinem auserkorenen Untergrund, bleibt aber jederzeit wieder ablösbar. Dadurch steht die Shield-Set-Top-Box auch dann noch bombemfest und rutschfrei auf dem Wohnzimmerregal, wenn das Strom-, HDMI- und vielleicht noch einige USB-Kabel an ihrem Heck zerren. Auch ohne Shield Stance ist das aber kein großes Problem – einer breiten, gummierten Box-Unterseite sei Dank. Und die Fernbedienung? Die kommt, ebenso wie der Shield-Controller, mit einem Micro-USB-Anschluss zum Laden des internen Akkus (Kabel liegen bei) sowie einem Klinkenstecker (3,5 mm) zum Betrieb eines Kopfhörers oder Headsets daher. Angesichts des gering erscheinenden materiellen Gegenwerts der Shield Remote möchte man dem hierfür investierten Geld fast ein wenig nachtrauern – bis man dann zum ersten Mal ihre Spracherkennungs-Suche auf Youtube verwendet. Selbst „Rap Battle Konfuzius“ fand das gute Stück sofort – extrem komfortabel bei der Streaming-Suche! Der Controller verfügt zwar ebenfalls über eine solche Spracherkennungs-Funktion, sein Mikrofon scheint uns aber deutlich schwerhöriger zu sein. Die Zubehörteile sind also alle ziemlich teuer – aber trotzdem preiswert. Die Nvidia Shield Android TV selbst überflügelt diesen Anspruch sogar noch. Die Standard-Fassung mit 16 Gigabyte internem Speicher gibt es für etwa 199 Euro, die Pro-Version mit 500 Gigabyte-Festplatte ist für knapp 299 Euro erhältlich.

BESSER ALS FERNSEHEN?

Und damit kommen wir beim entscheidenden Punkt an: Für wen lohnt sich Nvidia Shield Android TV? Eine knifflige Sache, denn die edle Set-Top-Box bietet zwar fast für jeden etwas, hat aber aus der Sicht ihrer potenziellen Zielgruppen auch Probleme im Detail. Zunächst: Wer auf seinem TV einfach nur Youtube oder Netflix gucken möchte, kann das für deutlich weniger Geld. Entweder der Smart-TV hat die dazu nötigen Apps sowieso mit an Bord oder man stöpselt einfach einen kleinen Media-Stick in den Fernseher – fertig. Nvidias Android-TV sucht (nicht zuletzt angesichts seines Preises) nach einem echten Crack, der alle angebotenen Shield-Fähigkeiten voll nutzen will und kann. Wisst ihr mit den Begriffen „Kodi“ und „Plex“ etwas anzufangen? Nein? Habt ihr wenigstens den Wunsch, mehr über die beiden starken Streaming-Apps zu erfahren? Auch nicht? Dann fallt ihr ihr keinesfalls in das Beuteschema der Nvidia-Box! Gerade als hauseigener Media-Server mit zügelloser 4K-UHD-Power leistet das Teil nämlich phänomenal gute Dienste. An solchen Qualitäten interessierte Hardcore-User könnten sich aber auch an fehlenden Streaming-Angeboten im TV-Bereich stören – insbesondere Apps aus dem Hause Amazon sind (noch) steter Android-Wackelkandidat.

> „Wer Spiele in 1080p/60FPS streamen möchte, braucht eine 50 Mbit/s-Leitung.“

SPIELKONSOLEN-ERSATZ?

Beim Thema Gaming wird es ebenfalls kompliziert. Auf Perfektionismus getrimmte Spieler werden bei latenzanfälligen Titeln wie reaktionsschnellen Shootern oder simulationslastigen Rennspielen lieber auf das Streaming vom eigenen Rechner auf die Box verzichten wollen. Sie setzen sich dann doch lieber wieder direkt vor den PC. Bei Lag-unabhängigen Titeln wie *Civilization VI* oder *XCOM 2* ist das aber kein Problem. Das Ganze macht auch nur bei Spielen Sinn, die man ohne Latenz-Zeitdruck über WLAN laufen lassen kann – denn wenn man ernsthaft ein LAN-Kabel zum Game-Streamen vom PC bis zur Set-Top-Box ziehen muss, kann man auch gleich den PC selbst über HDMI an den Fernseher anschließen. Wesentlich besser funktionieren da die von den Nvidia-Rechenzentren direkt gestreamten Spiele über den Dienst *Geforce Now*. Allerdings: Die Qualität dieses Services steht und fällt mit eurer Internet-Bandbreite. Wer Games in 1080p/60FPS streamen möchte, sollte schon mit einer 50-Mbit/s-Leitung aufwarten können. Für 720p/30FPS reichen 10 Mbit/s. Bei allem darunter ist die Set-Top-Box ehrlicherweise nur zum Streaming vom PC über Ethernet, zum Nutzen von Android-Games auf dem großen Bildschirm und der Wiedergabe von auf der Shield abgespeicherten oder per USB angeschlossenen Mediadateien geeignet. Wer bereits eine Spielkonsole bei sich zu Hause hat oder insbesondere bei den 4K-Xbox/PS4-Lösungen zugreifen möchte, braucht Android Shield TV ebenfalls nicht unbedingt. Wer aber ein leidenschaftlicher und kompetenter PC-Nutzer ist, komfortables, extrem leistungsstarkes Streaming nutzen möchte und einfach nur hin und wieder gemütlich vor dem Wohnzimmer-TV eine Runde spielen will, findet mit Nvidias Android Shield TV die perfekte Lösung. ❑



PRÄSENTIERT:

16 SEITEN
SONDERBEILAGE

SHADOW TACTICS
BLADES OF THE SHOGUN

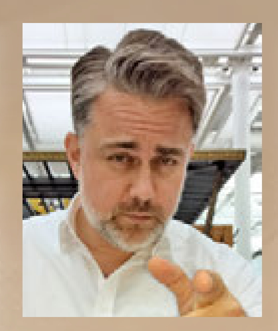
Weiteres Top-Thema:

The Long Journey Home

Grußwort

Märchenstunde: Vor rund fünf Jahren habe ich bei einer Verleihung anlässlich des Deutschen Entwicklerpreises Johannes Roth und Dominik Abé, die Gründer von Mimimi Productions aus München, kennengelernt. Es ist schnell eine Art Freundschaft und gegenseitige Wertschätzung für die Spiele der jeweiligen Studios entstanden. Ende 2014, als sich Daedalic Entertainment so weit entwickelt hatte, dass wir erstmals ein größeres Projekt eines anderen Studios finanzieren und publishen konnten, kamen wir ins Gespräch. Mimimi stellte uns drei Projekte vor, doch schnell war klar, dass das, was heute als *Shadow Tactics* bekannt ist, ein Spiel werden könnte, das nicht nur Schlagzeilen macht, sondern zeigt, wohin eine starke Vision unter Mithilfe Gleichgesinnter führen kann.

Ebenfalls bei der Verleihung des Deutschen Entwicklerpreises, wenn auch einige Jahre früher, habe ich Andreas Suika kennengelernt. Auch wir haben uns sofort sehr gut verstanden. Er war damals noch Game Designer bei BlueByte und hatte wesentlichen Anteil an den Erfolgen von Spielen der *Siedler*-Reihe und dem später für die Wii produzierten *Anno*. Eineinhalb Jobs später saß er als Berater eines anderen Unternehmens bei uns im Konferenzraum. Ich konnte das Glühen in seinen Augen



Carsten Fichtelmann
Gründer & CEO
Daedalic Entertainment

sehen und wusste, dass er kein Berater sein sollte, sondern das, was er nun mal ist – ein begnadeter Game Designer, einer der besten, die es jemals in Deutschland gab. Ich habe ihn in dem Meeting gefragt, ob wir nicht zusammen ein Spiel machen wollen. Schließlich haben wir wenige Wochen später gemeinsam das Studio Daedalic West in Düsseldorf gegründet. Dort entsteht seit 2014 eines der spektakulärsten Spiele, die je in Deutschland entwickelt worden sind – *The Long Journey Home*.

In dieser Sonderbeilage gewähren wir einen tiefen Einblick in die Produktionen dieser beiden besonderen Spiele …

Gewinnspiel



Gaming-Set von Bigben
Das hochwertige Set besteht aus einem Nacon-GC-400ES-Controller, einer Nacon-Gaming-Tastatur CL-200 und einer Gaming-Maus GM-350L.
Gesamtwert € 184,97

Turtle Beach Stream Mic
Ermöglicht direktes Streamen in Super-Qualität für Gaming-Profis. Gegenwert € 99,99

Creative SoundblasterX H7
Erlebe perfekten Klang-Genuss mit dem 7.1-Surround-Gaming-Headset.
Gegenwert € 159,99

Wir statten euch mit der passenden Gaming-Peripherie aus, um für *Shadow Tactics* und *The Long Journey Home* bestens gerüstet zu sein. Mitmachen und gewinnen!

Um an dem Gewinnspiel teilzunehmen, schickt uns einfach eine E-Mail an folgende Adresse: win@daedalic.com mit dem Betreff „Gewinnspiel Daedalic“. Einsendeschluss ist der 30. Dezember 2016. Teilnahmeberechtigt sind alle Leser mit Ausnahme der Mitarbeiter der Sponsoren und der COMPUTEC MEDIA GmbH. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Preise können nicht bar ausgezahlt werden.

Inhalt

Impressum

Ein Unternehmen der
MARQUARD MEDIA INTERNATIONAL AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag Computec Media GmbH
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth
Telefon: +49 911 2872-100
Telefax: +49 911 2872-200
E-Mail: redaktion@pcgames.de
www.playvier.de

Geschäftsführer Rainer Rosenbusch, Hans Ippisch

Chefredakteur (V.i.S.d.P.) Wolfgang Fischer, verantwortlich für den redaktionellen Inhalt. Adresse siehe Verlagsanschrift

Verantwortlicher Redakteur Stefan Weiß
Redaktion Peter Bathge, Felix Schütz, Stefan Weiß
Lektorat Claudia Brose (Ltg.), Birgit Bauer, Christina Tittus, Elke Pfitzinger
Layout Judith Mackowski
Titelgestaltung Judith Mackowski
Vertrieb, Abonnement Werner Spachmüller
Marketing Jeanette Haag
Produktion Jörg Gleichmar

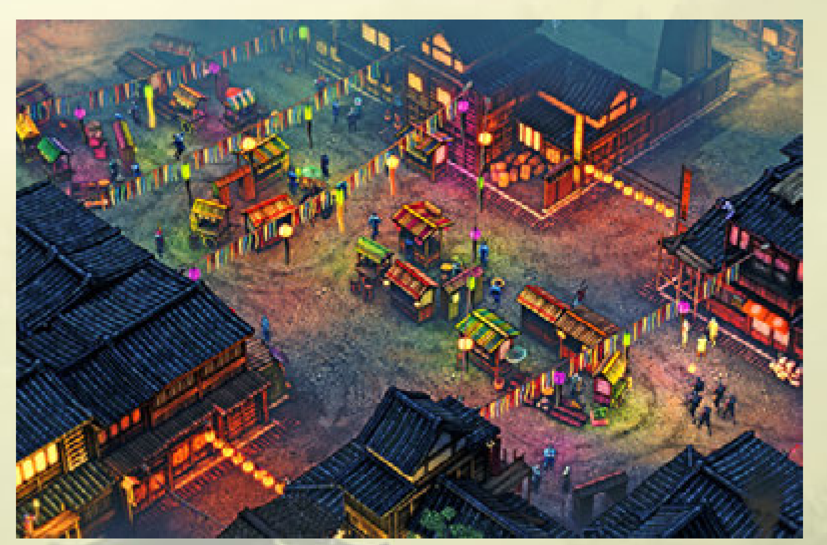
ISSN/Vertriebskennzeichen: ISSN 1865-9543
Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Berlin
Vertrieb: DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH, Am Sandtorkai 74, 20457 Hamburg, Internet: www.dpv.de
Druck: Quad/Graphics Europe, 120 Pultuska Street, 07-200 Wyszków, Polen

MARQUARD MEDIA

Deutschsprachige Titel:
SFT, WIDESCREEN, PC GAMES, PC GAMES MMORE, PC GAMES HARDWARE, BUFFED, PLAY4, GAMES AKTUELL, N-ZONE, XBG GAMES, LINUX-MAGAZIN, LINUXUSER, EASYLINUX, RASPBERRY PI GEEK, MAKING GAMES

Internationale Zeitschriften:
Polen: COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, HOT, PLAYBOY, CKM, VOYAGE, HARPER'S BAZAAR
Ungarn: JOY, SHAPE, EVA, IN STYLE, PLAYBOY, CKM, MEN'S HEALTH





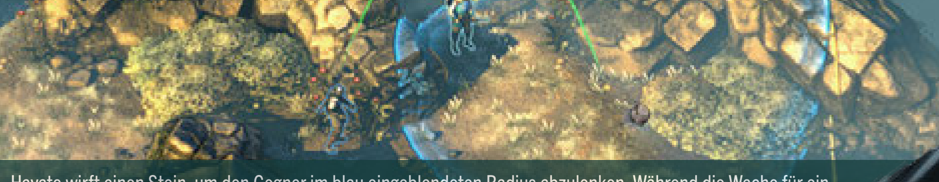
Japan im Jahr 1615, frühe Edo-Periode. Nach dem Fall der Festung Osaka vereint der neue Shogun das Land unter seiner Herrschaft. Neue Gesetze stabilisieren die Nation. Kultur und Wirtschaft blühen auf, während sich die Menschen von den konfliktreichen Jahren erholen. Doch der brüchige Frieden ist bedroht: Es gehen Gerüchte über eine Verschwörung um, die Japan in einen neuen Bürgerkrieg stürzen soll. Eine kleine Gruppe von Spezialisten wird darum gebildet. Sie führt im Auftrag des Shoguns geheime Operationen durch, um den Frieden im Land gegen Rebellionen und Intrigen zu verteidigen. Bei der Infiltration von mächtigen Burgen, verschneiten Bergklöstern und geheimen Lagern im Bambuswald steht der Spieler stets einer zahlenmäßigen Übermacht entgegen. Es kommt darauf an, vor den Blicken der Gegner unentdeckt zu bleiben, die Fähigkeiten der Gefährten clever zu kombinieren und im richtigen Moment zuzuschlagen!

Mit *Shadow Tactics* bringen Mimimi Productions und Daedalic Entertainment das verloren geglaubte Genre der Echtzeit-Taktikspiele zurück. Wie im Kult-Hit *Commandos* braucht es clevere Kombinationsgabe, taktisches Gespür und perfekte Ausführung, um die 13 umfangreichen Story-Missionen zu meistern! Vielfältige Lösungswege, mehrere Schwierigkeitsgrade und besonders knackige Bonusziele versprechen dazu einen hohen Wiederspielwert.



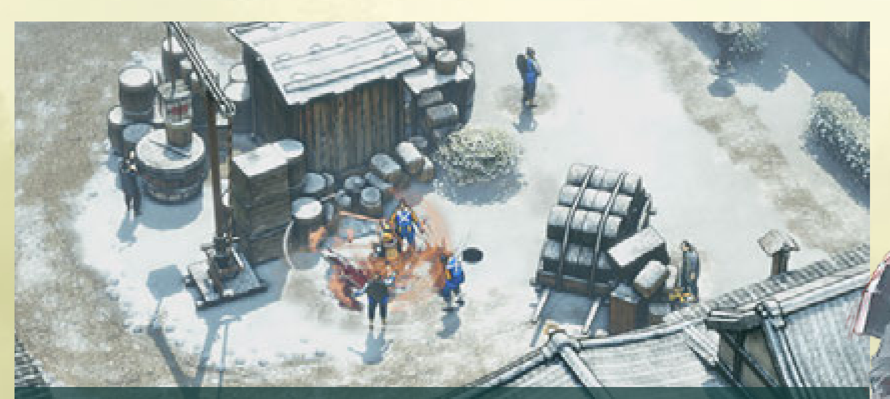
Hayato

Hayato ist ein äußerst geschickter Ninja, der hervorragend klettern und damit auch höhere Levelbereiche erkunden kann. Zu seinem Inventar gehören das Kurzschwert Ninjat für Attacken im Nahkampfbereich. Außerdem verfügt Hayato über einen Shuriken als praktische Wurfwaffe über mittlere Distanzen. Aber auch im Schleichen ist Hayato ein Ass und hat einige Tricks auf Lager. So kann er etwa mit dem Wurf von Steinen Gegner gekonnt ablenken – auch ideal, um seinen Gefährten einen Vorteil zu verschaffen! Der Einsatz des Shuriken-Wurfsterns ist zudem in Kombination mit einer Nahkampfattacke eines Kumpanen besonders effektiv. So lassen sich blitzschnell zwei Gegner gleichzeitig ausschalten, da Hayato seine Wurfwaffe auch aus sicherer Deckung heraus benutzen kann.



Hayato wirft einen Stein, um den Gegner im blau eingeblendeten Radius abzulenken. Während die Wache für ein paar Sekunden in die Richtung des Lärms schaut, nutzt Hayato die Gelegenheit, um den Gegner auszuschalten!

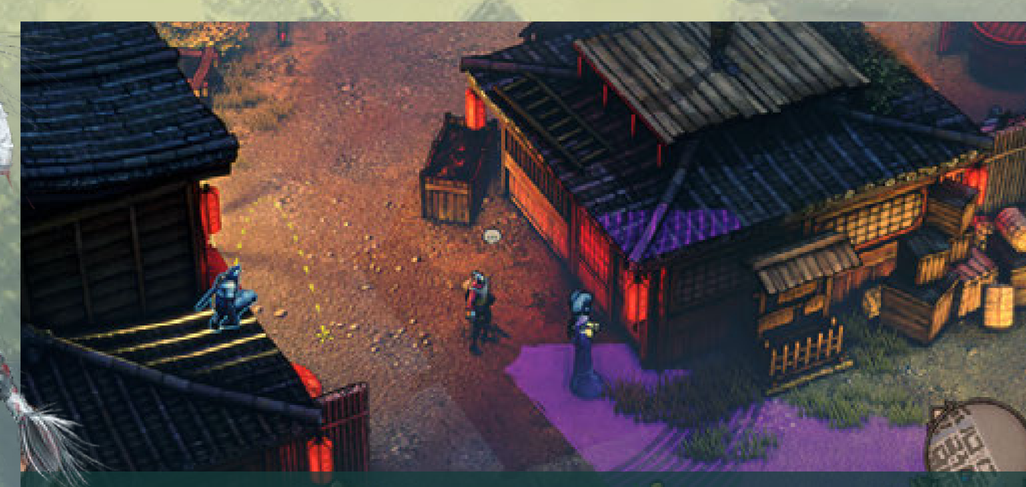
Mugen



Der behäbige Mugen ist zwar etwas langsamer und weniger beweglich als Hayato oder Yuki, kann aber dafür kräftig austeilen: Mit seiner Wirbelattacke schaltet er sogar mehrere Gegner gleichzeitig aus!

Mugen dient als erfahrener Samurai seinem Shogun und bereichert sein Team als wichtiger Ziel- und Sinngeber auf Mission. Er ist mit dem mächtigen Daishou-Schwertpaar ausgerüstet, dadurch verfügt er über mehr Durchschlagskraft als jeder andere Gefährte. Er kann außerdem mit dem gezielten Wurf eine Sake-Flasche mitten in den Sichtkegel einer Wache befördern – und den Gegner so von seinem Posten weglocken. Der behäbige Mugen ist ein Mann fürs Grobe und kann als einziger Held einen Samurai – den stärksten Gegnertyp des Spiels – alleine im Nahkampf überwältigen! Mit dem „Schwertwind" schaltet Mugen zudem beliebig viele Gegner mit seinem Schwertpaar aus, sofern sie in einem bestimmten Aktionsradius stehen. Obendrein kann Mugen als einziger Gefährte zwei besiegte Feinde auf einmal tragen.

Aiko



Aiko hat sich ein Kostüm von einer Wäscheleine geschnappt und kann sich so getarnt frei durch die Levels bewegen. Hier lenkt sie einen Gegner im Gespräch ab – derweil bereitet sich Hayato (links im Bild) auf dem Dach auf einen hinterhältigen Angriff vor.

Eine raffinierte Verwandlungskünstlerin mit einzigartigen taktischen Möglichkeiten! Aiko nutzt unterschiedliche Verkleidungen, die sie sich vor Ort besorgt, um frei durch die Missionsgebiete zu spazieren und ganze Gruppen von gegnerischen Wachen abzulenken. Das kann extrem nützlich sein, doch es ist auch Vorsicht geboten: Feindliche Samurai-Krieger durchschauen jede von Aikos Verkleidungen! Im Notfall setzt sich Aiko mit vergifteten Haarnadeln zur Wehr. Obendrein besitzt sie Niespulver, das sie werfen kann, um kurzzeitig die Sichtkegel der Gegner zu manipulieren. Aiko ist ähnlich agil wie Hayato und klettert mit Seil, Haken und an Ranken höhere Levelbereiche hinauf.

Takuma



Takuma ist weniger beweglich als seine Mitstreiter, besitzt mit seinem mächtigen Scharfschützengewehr aber einen großen Vorteil im Distanzkampf. Tipp: Unbedingt eine gute, hoch gelegene Schussposition suchen!



Durch sein Alter und sein gebrechliches Aussehen fällt Takuma am deutlichsten aus der Reihe der Gefährten. Doch der Eindruck täuscht: Takuma besitzt außergewöhnliche Fähigkeiten und ergänzt sein Team mit jahrelanger Erfahrung als Scharfschütze und Waffenschmied! Durch sein Holzbein ist Takuma zwar weit weniger beweglich als seine jüngeren Kameraden, trotzdem kann er Leitern hinaufklettern. Um sich in eine gute Schussposition zu bringen, ist er daher häufiger auf Hilfe seiner Kumpanen angewiesen. Allerdings hat er noch einen cleveren Trick auf Lager, dank dem er auch solo gut ans Ziel kommt: Takuma wird stets von seinem vierbeinigen Freund Tanuki Kuma begleitet. Der treue Marderhund mag zwar niedlich aussehen, stellt aber eine der flexibelsten Ablenkungsmethoden im ganzen Spiel dar: Auf Knopfdruck flitzt das Tier an jeden gewünschten Ort und lenkt problemlos ganze Gruppen von Gegnern ab!

Yuki

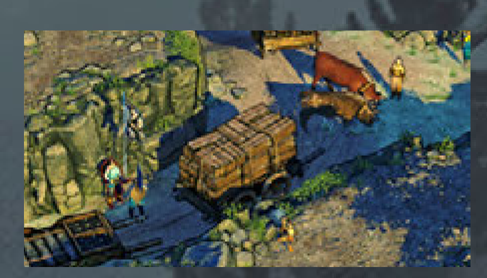
Yuki ist als Waise auf der Straße aufgewachsen und nutzt clevere Strategien. So kann sie eine selbstgebaute Falle am Boden aufspannen, die jeden Gegner auf einen Schlag ausschaltet. Dazu besitzt sie eine Flöte, mit der sie feindliche Wachen von ihren Positionen weglockt – ideal geeignet, um sie in die Falle zu bugsieren! Yuki klettert außerdem ebenso agil wie Hayato und Aiko über Dächer und Ranken. Auch in Kombination mit Mugens Schwertwind-Wirbelattacke ist Yukis Flöte sehr effektiv! Yuki ist die einzige Diebin im Team und wird oft damit beauftragt, Schlüsselgegenstände zu stehlen.



Yuki hat eine Falle aufgestellt und die feindliche Wache mit ihrer Flöte angelockt. Ein paar Schritte noch und der Feind geht leblos zu Boden.

Demo spielen und selbst überzeugen!

Neugierige Spieler, die sich selbst ein Bild vom taktischen Anspruch von *Shadow Tactics* machen möchten, haben dazu bald Gelegenheit: Am 21. November wird eine kostenlose Demo-Version zu *Shadow Tactics* veröffentlicht. Darin ist nicht nur die erste komplette Mission enthalten, sondern man wird auch einen ersten Vorgeschmack auf spätere Inhalte der Story-Kampagne bekommen. Die PC-Version von *Shadow Tactics* erscheint am 6. Dezember. 2017 wird *Shadow Tactics* außerdem für PS4 und Xbox One erscheinen.



Überlebenstipps: Mit Taktik zum Erfolg!

In *Shadow Tactics* erwarten euch 13 anspruchsvolle, umfangreiche Missionen, in denen euer taktisches Geschick auf eine harte Probe gestellt wird! Mit diesen Grundlagentipps führt ihr euer fünfköpfiges Expertenteam zum Sieg.

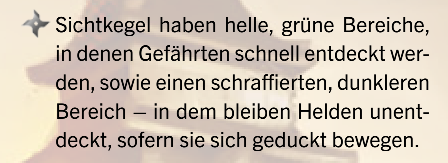
1 Sichtkegel im Auge behalten

Typisch für Echtzeit-Taktikspiele: Die Blicke gegnerischer Wachen und Patrouillen in den Missionsgebieten werden durch grüne Sichtkegel dargestellt. Diese kann man für jeden einzelnen Gegner jederzeit und bequem ein- und ausblenden. Mit den Sichtkegeln zur Orientierung ist es für die Gefährten möglich, unbemerkt zwischen mehreren Gegnern hindurchzuschleichen.

- Bewegen sich die Sichtkegel wie in den meisten Fällen in einschätzbaren Mustern, so zählen gute Timings und kurze Sprints, um voranzukommen.

- Felsen, Fässer, Hausecken und Büsche erzeugen hilfreiche tote Winkel, in denen sich die Gefährten vor Blicken zusätzlich schützen können, sofern ihnen nicht eine vorbeikommende Patrouille alles vermasselt. Es lohnt sich immer, in der Umgebung gezielt nach solchen Stellen zu suchen.





- Sichtkegel haben helle, grüne Bereiche, in denen Gefährten schnell entdeckt werden, sowie einen schraffierten, dunkleren Bereich – in dem bleiben Helden unentdeckt, sofern sie sich geduckt bewegen.

- Wird man entdeckt, so färbt sich der Sichtkegel vom Gegner aus gelb. Das Tempo variiert dabei je nach gewähltem Schwierigkeitsgrad der Mission. In besonders kniffeligen Situationen sollte man diese „Schrecksekunden" nutzen. Vorsicht: Roter Alarm ist unbedingt zu vermeiden, da er neue Wachen in die Missionsgebiete bringt! Einige Gegner bleiben auch dann noch, wenn sie ihre Suche bereits beendet haben.

2 Spuren verbergen oder zum eigenen Vorteil nutzen

Nicht nur die Gefährten selbst können entdeckt werden, sondern auch ihre Spuren, allem voran herumliegende Gegner, die sie aus dem Weg geräumt haben.

- Besiegte sollten immer gut in Büschen, hinter Türen und anderen Orten in der Nähe versteckt werden. Dabei ist ein Detail besonders zu beachten: Yuki und Aiko ziehen Wachen zwar langsam über den Boden, werden allerdings weniger schnell beim Verstecken entdeckt als Mugen oder Hayato! Takuma kann dagegen gar keine besiegten Gegner aus dem Weg schaffen.

- Zivilisten lassen sich einfach ausknocken. Sie rennen nach dem Aufwachen zumeist zur nächstgelegenen Haustür. Manche Zivilisten sind auch freundlich gesinnt und können ignoriert werden.

- Nur mit großer Vorsicht sollte man beseitigte Gegner nutzen, um Aufmerksamkeit bei den Wachen zu erzeugen. Eine Entdeckung führt nämlich schnell zum Großalarm!

- Fußspuren im Schnee, interaktive Objekte der Umgebung und spezielle Ablenkungsmanöver der Gefährten können Gegner gezielt von ihren Positionen locken. Dies ist für sämtliche Missionen erfolgsentscheidend! Wie gut und lange man Wachen und Patrouillen ablenken kann, ist vom Gegnertyp abhängig. Wachen mit Strohhüten und gegnerische Samurai lassen sich zum Beispiel kaum beeinflussen – ganz egal durch welche Methode. Hier sind andere Taktiken gefragt!

3 Der Schatten-Modus: Kombiniere die Fähigkeiten deiner Teammitglieder!

Wer die Kampagne von *Shadow Tactics* meistern will, muss die Fähigkeiten der einzelnen Teammitglieder beherrschen. Ihre volle Wirkung entfalten sie vor allem dann, wenn sie untereinander geschickt kombiniert werden. Wer dabei einfallsreich ist und gerne experimentiert, wird mit vielen Erfolgserlebnissen belohnt: Nichts ist befriedigender, als eine vertrackte Situation durch eine raffinierte Kombination von Spezialfähigkeiten zu lösen! Hierzu steht den Spielern ein spezielles Hilfsmittel zur Verfügung: Für die Planung und Ausführung mehrerer gleichzeitiger Aktionen gibt es den sogenannten „Schatten-Modus“. Einmal aktiviert, können so nach und nach Einzelaktionen der Gefährten auf die Gegner gesetzt und so im Voraus geplant werden. Danach braucht es nur noch einen Tastendruck und alle Teammitglieder führen ihre geplanten Aktionen aus! Wer hier geschickt kombiniert, kann selbst laute Aktionen wie Granaten-Würfe oder Pistolenschüsse gefahrlos einsetzen.

4 Noch mehr Profi-Tipps für maximalen Spielspaß

- Häufig schnellspeichern! Bei einem so knackigen Spiel wie *Shadow Tactics* sind Fehler natürlich unvermeidbar. Doch Frust soll dabei nicht aufkommen! Darum gibt es gleich drei Slots für Quicksaves – schnelles Speichern und Laden ist jederzeit möglich und sorgt für hohen Spielkomfort.

- Immer auf die Abzeichen für die Missionen schauen! Sie inspirieren zu neuen Lösungsansätzen und ausgiebigem Experimentieren. Das sorgt für einen besonders hohen Wiederspielwert.

- Alternative Lösungswege ausprobieren! Viele Missionen bieten Raum für verschiedenste Taktiken und Vorgehensweisen. Ist eine Mission geschafft, dann gerne noch einmal probieren und neue Lösungswege herausfinden!

- Missionsgebiete genau untersuchen! In den Umgebungen sind zahlreiche interaktive Objekte versteckt, die Missionen wesentlich erleichtern können. Besonders praktisch: Per Tastendruck werden wichtige interaktive Objekte und Verstecke in der Umgebung farblich hervorgehoben – so beibt kein wichtiges Detail verborgen.





Interview mit Dominik Abé


Dominik Abé ist Creative Director bei Mimimi Productions.

COMPUTEC: *Commandos* mit Ninjas, so fühlt sich *Shadow Tactics* an. War das auch eure Motivation, das Spiel zu entwickeln?
Dominik Abé: Auf jeden Fall! Ich habe mich schon während meines Studiums zum Game Designer gefragt, warum es dieses Genre nicht mehr gibt. *Commandos* und *Desperados* gehören zu meinen absoluten Lieblingsspielen. Und ich fand, dass Ninjas noch viel besser zum Gameplay passen würden als Cowboys und Soldaten: Sie müssen immer unentdeckt bleiben, sind in der Unterzahl und meistern scheinbar unlösbare Aufgaben. Drop-Kills, Klettereinlagen, geschickt platzierte Fallen: Das passt einfach perfekt zu Stealth und deshalb gibt es davon auch jede Menge in *Shadow Tactics*.

COMPUTEC: Wovon handelt *Shadow Tactics* und was bringt die fünf Protagonisten zusammen?
Dominik Abé: Uns war es sehr wichtig, diesem Genre auch in den Punkten Story und Charaktere einen neuen Touch zu verpassen. Der Plot von *Shadow Tactics* erzählt eine relativ klassische Geschichte über Ehre, Vertrauen und Verrat, mit interessanten Wendungen im Japan der Edo-Zeit. Einige unerwartete Wendungen peppen das Konstrukt auf. Die wahre Geschichte ist aber die der Figuren. Hayato, Yuki, Mugen, Aiko und Takuma sind kein klassisches A-Team. Sie finden sich eher zufällig zusammen und haben eigentlich ganz unterschiedliche Motivationen für die verschiedenen Missionen, was natürlich auch dementsprechendes Konfliktpotenzial mit sich bringt. Es macht einfach Spaß dabei zuzusehen und zuzuhören, wie sie miteinander interagieren und sich über das gesamte Spiel hinweg weiterentwickeln.

COMPUTEC: Im Spiel schlüpft der Spieler in die Haut von jedem der fünf Charaktere. Inwiefern unterscheiden sie sich spielerisch voneinander?
Dominik Abé: Wie schon beschrieben, könnten die Figuren in ihrer Geschichte nicht unterschiedlicher sein. Dementsprechend spielen sie sich auch einzigartig: Während sich unser Samurai Mugen mal eben zwei Wächter über die Schultern wirft, ist Yuki schwächer und kann ihre Opfer schlechter wegtragen. Dafür ist sie ohne Last deutlich agiler und tänzelt gekonnt über Dächer, die dem schweren Mugen versperrt bleiben. Unsere als Geisha verkleidete Kunoichi Aiko nutzt unterdessen ihren Charme, um Gegner abzulenken und ist dadurch gerade in Kombination mit anderen Figuren besonders nützlich. Ganz besonders mag ich aber Takuma, den alten Mentor der Gruppe, der sich aus Gehstock und Holzbein sein Scharfschützengewehr zusammenbaut. Und auch sein treuer Begleiter, das Tanuki Kuma, sollte nicht vergessen werden: Mit ihm kann man gezielt Gegnergruppen weglocken.

COMPUTEC: Wie arbeiten die Protagonisten zusammen, um ein Ziel zu erreichen? Wie sieht so eine Zusammenarbeit in einem Echtzeittaktikspiel aus?
Dominik Abé: Die unterschiedlichen Skills der Figuren müssen clever kombiniert werden. Es war uns wichtig, den Team-Aspekt auch spielerisch zu unterstreichen und One-Man-Shows möglichst zu unterbinden. Hier ist besonders der Shadow-Mode hervorzuheben: In diesem lassen sich Bewegungen und Aktionen der Figuren vorab planen, um sie später zeitgleich auszuführen. Dadurch könnte ich zum Beispiel Takuma einen Sniperschuss vorgeben, den ich dann mit einem einzigen Knopfdruck im richtigen Moment auslöse, während ich eigentlich mit Hayato spiele. Richtige Profis zerlegen mit dem Shadow-Mode sonst unlösbare Gegnerstellungen mit mehreren Charakteren gleichzeitig. Wir freuen uns schon sehr auf die Let's Plays und verrückten Ideen unserer Spieler!

COMPUTEC: Ihr veröffentlicht das Spiel nicht nur für PC, sondern auch für PS4 und Xbox One. Vor welchen Herausforderungen standet ihr bei dieser Entscheidung?
Dominik Abé: Zu allererst stand fest, dass die PC-Version auf jeden Fall die Lead-Plattform bleiben muss: Also die, für die wir primär entwickeln. Wir wollten kein Konsolenspiel machen, das wir dann auf PC portieren. Es war uns wichtig, dass Maus und Tastatur sowie die deutlich stärkere Hardware auch ausgenutzt werden! Auf der anderen Seite spielen mittlerweile auch viele PC Gamer mit Controller von der Couch aus. Deshalb profitieren diese nun auch von den später erscheinenden Konsolenversionen, da wir den Controller vom ersten Tag der Entwicklung an mit bedacht haben. Wir sind sehr stolz auf die Gamepad-Unterstützung in *Shadow Tactics* und finden, dass sich das Spiel damit super spielt, ohne dabei ansatzweise an Komplexität eingebüßt zu haben!

COMPUTEC: Ist das Spiel realistisch oder bekommt der Spieler auch Fantasy-Monster wie Drachen zu sehen?
Dominik Abé: Wir haben uns schnell dazu entschieden, dass wir keine Fantasy ins Spiel mischen. Das Spiel sollte ernst bleiben, der Fokus auf den Figuren und ihren zwischenmenschlichen Beziehungen liegen. Es ist aber okay für uns, dass die Ninjas des Teams leicht übermenschlich erscheinende Reflexe haben – bis heute ist ja oft nicht klar, wie einige echte Ninjas ihre historisch bekannten Aufträge überhaupt erledigt haben.

COMPUTEC: Wie stellt ihr sicher, dass ihr das Japan der Edo-Zeit authentisch darstellt?
Dominik Abé: Unser Büro bricht vermutlich bald unter der Last der vielen Bücher zusammen, die wir dafür angeschafft haben. Außerdem haben wir einen waschechten Japanologen konsultiert, der sich das Spiel immer wieder während der Entwicklung angeschaut hat und bei der Glaubwürdigkeit viel geholfen hat. Dennoch: Das Gameplay stand immer an erster Stelle und wir nehmen uns nicht heraus, historisch perfekt akkurat zu sein. Am wichtigsten ist letztlich der Spielspaß und dass alles stimmig wirkt!

COMPUTEC: *Shadow Tactics* wird rund 25 Spielstunden in Anspruch nehmen. Was kommt danach? Wie steht es um den Wiederspielwert?
Dominik Abé: Jeder Level lässt sich auf unterschiedliche Wege lösen und hat neun spezielle Abzeichen, die man freispielen kann. Das sind mitunter relativ simple, aber dennoch sehr fordernde Aufgaben nach dem Muster „Beende das Level in unter 10 Minuten" bis hin zu richtigen Levelmodifikatoren. In einer Mission darf man dann beispielsweise den Fluss nicht durchqueren, was die Spielweise der Map völlig auf den Kopf stellt und jede Menge zusätzlichen Knobelspaß garantiert. Selbst bei uns im Team gibt es nach zwei Jahren Entwicklung immer wieder neue Lösungsansätze für Missionen, man kann also sehr viel Zeit mit *Shadow Tactics* verbringen. Egal wie man dieses Game spielt, am Ende fühlt man sich auf jeden Fall wie ein echter Ninja!



Offener Brief: Ein Grusswort der Entwickler

Liebe Gamer, ich bin Gründer von Mimimi Productions aus München. In meinem Kopf ist es zwar noch Sonntag, aber die Uhr zeigt knallhart 01:22 Uhr Montagnacht, den 24. Oktober 2016, an. Seit über einer Woche soll ich unser Studio für dieses Beilagenheft vorstellen. Ich könnte nun das übliche PR-Blabla tippen, ein Bild der heilen Games-Branche in euren Köpfen zeichnen und davon schwärmen, wie toll es ist, seinen Traum zu leben und Spiele zu entwickeln. Klar, es ist oft erfüllend und unglaublich kreativ. Aber es ist eben auch ein beinharter Knochenjob.

Ende 2014 unterzeichneten wir den Vertrag mit Daedalic Entertainment, der es uns erlauben würde, *Shadow Tactics* zu entwickeln. Die Spielidee kam von uns. Das Geld, um knapp 20 Leute für anderthalb Jahre zu bezahlen, aus Hamburg. Alles war super.

Ende 2015 hatten wir planmäßig die Alpha des Spiels fertig: eine Version, in der im Groben das ganze Spiel mit allen wichtigen Features existiert. Das Spiel hatte noch Bugs und war nicht schön, aber das ist normal. Deshalb hatten wir darüber hinaus den sogenannten Vertical Slice entwickelt. Das ist im Prinzip ein Stück aus dem finalen Spiel, also ein Level, der schon die richtige Grafik und das fertige Gameplay enthält.

Als wir uns den Vertical Slice anschauten, stellten wir fest, dass wir innerhalb des ersten Produktionsjahres viel besser geworden waren, als es die ursprüngliche Vision für Grafik und Qualität vorsah. Man lernt schließlich immer eine Menge dazu. Das gestiegene Niveau auf das ganze Spiel zu übertragen würde aber viel mehr Aufwand bedeuten und am Budget ließ sich nichts mehr drehen. Es wurde schwierig.

Wir hätten uns nun für den einfachen Weg entscheiden und bei der alten Qualität bleiben können, dafür im ursprünglichen Zeitplan und mit deutlich weniger Stress. Für uns und für Daedalic kam das jedoch nie infrage. Wir entschieden uns für den aus Geschäftssicht bekloppten, aber aus Gamer-Sicht einzig richtigen Weg: *Shadow Tactics* musste so gut werden, wie es nur irgendwie möglich ist. Selbst wenn das bedeuten würde, dass es unser letztes Spiel ist. Schließlich beleben wir ein Genre wieder. Also



haben wir jeden Cent investiert, den wir je angespart haben. In der Zwischenzeit entschloss sich Unity3D (die Engine) dazu, immer öfter abzustürzen. Aus simplen Aufgaben wurden teils stundenlange Geduldsproben, gegen die Probleme waren und sind wir machtlos. Wir verloren viel Zeit und die Überstunden wuchsen.

Was uns zum heutigen Tag um inzwischen 03:28 Uhr bringt: Im Raum nebenan sitzen immer noch acht Entwickler, die ihr Bestes geben, um *Shadow Tactics* so toll zu machen, wie wir es uns vorstellen. Die restlichen Leute sitzen daheim und testen fleißig die aktuellste Version des Games, die wir alle paar Stunden hochladen. Heute Abend ist die finale Abgabe, die dann auf die DVDs gepresst wird. Auf meine Frage hin, wie es um das Spiel steht, ertönt schrilles, teils wahnsinniges Gelächter aus dem Raum nebenan. Wir sind mit den Nerven am Ende und brauchen dringend eine Pause.

Wenn ihr diese Zeilen lest, arbeiten wir schon an den Konsolenversionen, die 2017 erscheinen. Bis zum 6. Dezember sind es noch ein paar Tage, doch mit jedem steigt die Ungewissheit: Wie gut wird sich das Spiel letztendlich verkaufen – selbst wenn es richtig gut geworden ist? Jeder Kauf, Forenbeitrag, Tweet und Post, jeder Stream und jedes Let's Play kann den großen Unterschied ausmachen und ist essenziell für unsere Zukunft. *Shadow Tactics* muss sich zum Vollpreis gut verkaufen, damit wir in der Gewinnmarge landen und weiter finanziert sind. Ob das klappt, wissen wir nicht, denn es war für alle Beteiligten ein großes Risiko, dem Genre eine neue Chance zu geben.

Deshalb sind wir auf eure Stimme als Käufer angewiesen. Wenn euch das Spiel gefällt, wenn ihr der Meinung seid, dass wir wirklich gute Arbeit geleistet haben – und nur dann –, erzählt euren Freunden und Bekannten davon! Informiert jeden, der sich für das Spiel begeistern könnte auf allen Kanälen. Erklärt den Leuten, warum es wichtig ist, das Spiel nicht erst mit 80%-Rabatt zu kaufen. Denn dann wird es kein Mimimi Productions mehr geben. Und wir würden dafür brennen, mehr Spiele dieser Art zu entwickeln – Co-Op, Level-Editor und weitere Features geistern uns schon jetzt durch die Köpfe. Trotz der harten letzten Monate: Wir haben Bock auf mehr und ihr hoffentlich auch!

Liebe Grüße, Johannes Roth





PS: Egal ob positiv oder negativ, ihr könnt uns jederzeit via Twitter (@mimimiprod), Facebook (fb.com/shadowtactics) oder E-Mail (shadowtactics@mimimi-productions.de) kontaktieren. Wir freuen uns auf euer Feedback!

Johannes Roth ist Geschäftsführer von Mimimi Productions.

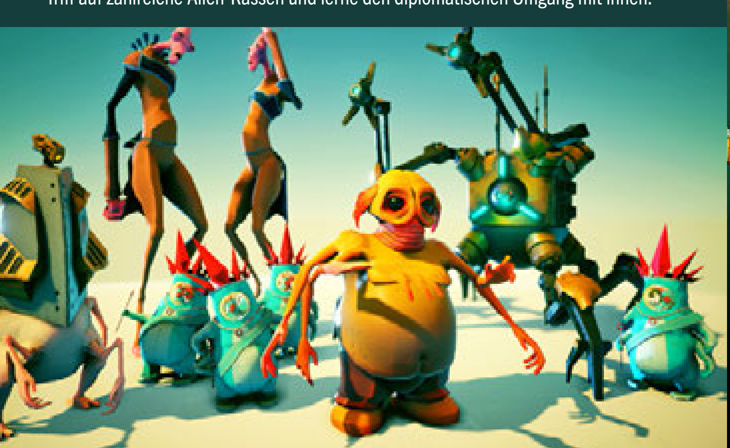
Erlebe ein lebendiges, prozedural generiertes Universum

The Long Journey Home

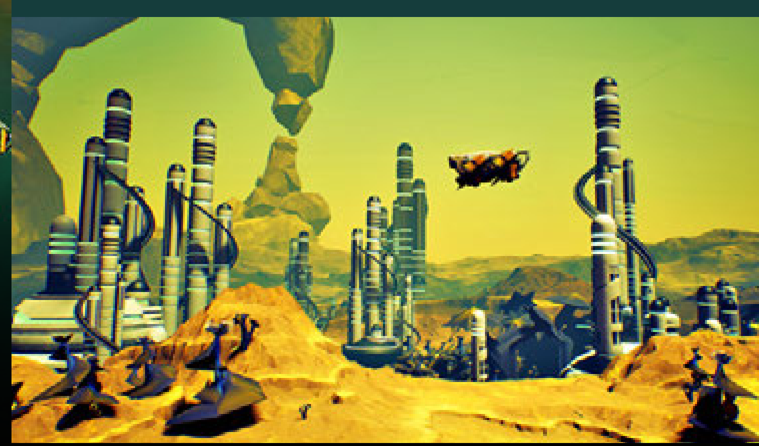


Der Testflug der ISS DAEDALUS verschlägt euch ans andere Ende unserer Galaxie. Dort beginnt eure spannende Heimreise. Schafft ihr es, heil auf der Erde anzukommen?

Triff auf zahlreiche Alien-Rassen und lerne den diplomatischen Umgang mit ihnen.



Entdecke uralte Geheimnisse in den Ruinen und Städten entfernter Welten.





Euer Schiff ist mit einem wendigen Landemodul ausgestattet, mit dem ihr Ausflüge auf die Planetenoberflächen unternehmt, um dort Rohstoffe und Objekte zu bergen.

Es sollte nur ein kurzer Routinetestflug werden, doch als der Lichtsprungantrieb des Wissenschaftsraumschiffs ISS DAEDALUS aus dem Ruder läuft, findet sich die vierköpfige Besatzung am anderen Ende unserer Galaxie wieder. Gestrandet in der unbekannten Weite des Alls ist es nun eure Aufgabe, Schiff und Crew heil nach Hause zur Erde zu führen. Das Science-Fiction-Setting in *The Long Journey Home* ist genau das Richtige für Weltraumliebhaber, die sich gerne auf spannende und von Hand designte Missionen sowie auf viel spielerische Freiheit mit Handel, Diplomatie und Kämpfen einlassen. Als Vorbild für das Space-Exploration-RPG hat sich das Team von Daedalic Studio West erfolgreiche PC-Klassiker wie etwa *Star Control 2* und *Starflight* genommen und kombiniert dies mit herausforderndem Gameplay in einem prozedural erzeugten Universum. Auf eurer außergewöhnlichen Reise stellt euch *The Long Journey Home* vor zahlreiche Entscheidungen und Gefahren. So benötigt ihr beispielsweise stetigen Nachschub an Rohstoffen, um Treibstoff aufzufüllen und um auftretende Schäden am Schiff zu reparieren. Wie ihr das löst, ist euch freigestellt. Erkundet Asteroidenfelder, bereist Planeten und landet auf Raumstationen. Trefft auf zahlreiche Aliens, schließt mit ihnen Bündnisse und erfüllt Missionen. Geborgene Artefakte, wertvolle Beute, Ausrüstung und andere wissenschaftliche Entdeckungen verschaffen euch dabei Vorteile. Besonderen Wert haben die Entwickler auf die Wiederspielbarkeit gelegt. Die ergibt sich aus der Vielzahl an Möglichkeiten, wie ihr mit den verschiedenen Alien-Völkern umgeht, welche Crew-Mitglieder ihr an Bord habt, welchen Weg durch die Galaxie ihr dabei einschlagt und wie sich das jeweils generierte Spieluniversum pro Session letztlich zusammensetzt. In puncto Technik bietet euch *The Long Journey Home* feinste Grafik sowie beeindruckende Licht- und Physikeffekte, basierend auf der Unreal Engine 4. Auch das Flugsystem ist ein Fest für Weltraumpiloten. Ähnlich wie in *Kerbal Space Program* seid ihr in der Lage, etwa physikalische Kräfte wie Schub, Geschwindigkeit und Gravitation für eure Zwecke auszunutzen. Selbst trickreiche Slingshot-Manöver sind damit möglich. Gesteuert wird wahlweise mit Gamepad oder mit Maus und Tastatur. Ein Wechsel der Eingabegeräte ist sogar im laufenden Spiel jederzeit möglich, komfortabler geht es nicht.

Als Release nennt Daedalic April 2017 für die PC-Version. Danach folgen die Konsolenfassungen für PS4 und Xbox One.



Gib deinen eigenen Kurs vor – jedes Spiel führt dich auf eine neue Reise durch die Galaxie.



Kämpfe um das Überleben deiner Crew in einem Universum voller unbekannter Gefahren.




DAEDALUS 07
DAEDALUS 07
DAEDALUS 07


THE LONG JOURNEY HOME
DAEDALUS

Interview mit Andreas Suika

Computec: Wovon handelt das Spiel?
Andreas Suika: *The Long Journey Home* ist ein Space-Exploration-RPG, in dem man zu Beginn vier von zehn Charakteren auswählt und den ersten Lichtsprung der Menschheit durchführt. Eigentlich war dieser als kurzer wissenschaftlicher Trip nach Alpha Centauri geplant, aber – welch Überraschung – etwas geht schief und die Crew landet am anderen Ende der Galaxie. Auf der Reise zurück zur Erde stellt die Crew fest, dass das Universum voller Leben und fremder Kulturen ist. Man trifft also auf unbekannte Aliens und versucht diese zu verstehen. Wie das bei unterschiedlichen Kulturen so ist, geht das nicht immer gut. Aber man ist auf die Hilfe der außerirdischen Lebensformen angewiesen und ist daher gezwungen, teilweise schwere Entscheidungen zu treffen – und mit den Konsequenzen zu leben. Das große Ziel des Spiels bleibt stets dasselbe: Der Spieler muss seine Crew zurück zur Erde bringen. Dennoch wird jedes Spiel basierend auf dem gewählten Startcode durch immer wieder andere Aliens, Orte und Geschichten bestimmt. So ist jedes Spiel geprägt durch das Gefühl des Verlorenseins und die Faszination des Neuen.

Computec: Wie setzt sich die Crew zusammen, mit der der Spieler durch den Weltraum reist?
Andreas Suika: Der erste Lichtsprung der Menschheit wird von der IASA (International Aeronautic and Space Agency) durchgeführt. Es ist eine wissenschaftliche Mission, die auch zeigen soll, dass der Weltraum für jedermann zugänglich sein kann. Der Spieler wählt zu Beginn vier Crewmitglieder aus. Er weiß nicht viel über sie, hat lediglich eine kurze Biographie, ihren Namen und weiß, wie sie aussehen. Die Crewmitglieder haben unterschiedliche Hintergründe und Fähigkeiten, jeder hat andere Stärken und Schwächen. So gibt es neben Astronauten (Kirsten Barrasso, Kanadierin) und Testpiloten (Malcom Winters, USA) auch Archäologen (Siobhan Hartigan, England), Mathematiker (Benoit Verdier, Frankreich) und Physiker (Nikolay Lebedev, Russland) im Team. Das sind zehn echte Persönlichkeiten mit Ecken und Kanten. Alles, was man im Spiel findet, kann man ihnen im Labor zeigen und jedes Mitglied macht einen Vorschlag, wie sie mit dem Objekt, der Pflanze, dem Tier oder der Person umgehen würden. Der Spieler wählt dann aus, wer zur Tat schreiten soll. So lernt man die Crewmitglieder und ihre Fähigkeiten folglich erst im Laufe der Reise kennen.

Computec: Das Universum wird mit jedem Neustart neu generiert. Wie sieht es mit der Geschichte aus? Kennt der Spieler nach einem Durchgang bereits die gesamte Handlung?
Andreas Suika: Nein. Wenn das Spiel startet, kann der Spieler einen Code eingeben, der aus beliebigen Buchstaben- und Zahlenkombinationen bestehen darf. Das ist der Seed, der dann die Galaxie generiert. Also werden die Nebel, die Sterne darin, die Sternsysteme, die Planeten, deren Oberflächen und die Verknüpfungen der Nebel (man muss durch große Tore reisen, um in einen anderen Nebel zu kommen) nach Regeln generiert, die weniger zufällig sind, als man zuerst meinen mag. An der Stelle folgen wir vielen Regeln, die man kennt oder die man lernen kann. Danach werden (nach jetzigem Entwicklungsstand) vier „Empire“-Rassen ausgewählt. Diese bringen dann Geschichten mit, große und kleine. Außerdem hat die Auswahl der Crew großen Einfluss auf den Verlauf der Geschichte. Findet der Spieler in einer Geschichte ein altes Artefakt, dann können verschiedene Crewmitglieder verschiedene Dinge daran entdecken. So verzweigen sich die Geschichten. Es kann also sogar sinnvoll sein, dieselbe Galaxie (mit demselben Code) noch mal mit einer anderen Crew zu bereisen. Oder mit derselben Crew eine andere Galaxie zu entdecken, da man die Fähigkeiten der einzelnen Crewmitglieder dann besser einschätzen kann. Es wird auch Geschichten um einige Crewmitglieder und größere, miteinander verwobene Geschichten geben, für die man eventuell sogar mehr als einen Durchlauf braucht, um sie zu finden bzw. um ihnen zu folgen. Aktuell fokussieren wir uns sehr darauf, so viele dieser Geschichten wie möglich in das Spiel zu integrieren.


Andreas Suika ist Creative Director bei Daedalic Studio West.

Computec: Wie viele Alien-Rassen gibt es? Wie sollte der Spieler auf eine bisher unbekannte Alien-Rasse zugehen? Kämpfen, verhandeln oder gar die Flucht ergreifen?
Andreas Suika: Zurzeit sind es etwas mehr als 15 verschiedene Alien-Rassen. Aber final entschieden haben wir das noch nicht. Es ist relativ unkompliziert – auch später noch – noch neue Rassen und Geschichten hinzuzufügen. „Seinen Weg nach Hause finden“ und „Lost in Translation“ waren starke Motive beim Konzeptionieren des Spiels. Metaphorisch suchen wir ja alle irgendwie unser „Zuhause“, aber auch ganz bildlich kennt jeder Gefühle wie „Ich habe mich verlaufen“ und „Mich versteht hier keiner“. Das wollten wir in so vielen Aspekten wie möglich in das Spiel injizieren. Also war schon früh klar, dass die Kommunikation mit den Aliens auch gelegentlich schiefgehen muss. Das tägliche Leben lehrt uns, dass es schwer ist, einer anderen Kultur mit anderen Werten zu begegnen. Genau solche Situationen wollten wir auf das Spiel übertragen – mit der Besonderheit, dass bisher niemand Kulturen außerirdischer Rassen kenngelernt hat. Nur dass wir dem nicht mit zu viel Ernst begegnen wollten. Der Spieler soll sich ein Bild machen, wenn er sie zuerst im Spiel trifft. Als einziges, kleines, menschliches Raumschiff am anderen Ende der Galaxie ist es eigentlich keine gute Idee, auf alles zu schießen. Wobei – vielleicht gibt es auch Rassen, die einen nur dann wirklich ernst nehmen. Aber darum geht es. Rauszufinden, wie man ihnen begegnet.

Computec: Wie läuft ein Dialog mit den Aliens ab? Wie kann der Spieler mit ihnen kommunizieren?
Andreas Suika: Neben der Generierung der Galaxie war unser erster Prototyp ein Dialogsystem, in dem man Wörter zusammensetzen und versenden konnte. Als Reaktion darauf wurde eine Antwort angeboten, die ungefähr passen könnte. Wir experimentieren und iterieren das also schon seit dem Start der Entwicklung. Zu Beginn des Spiels findet der Spieler nun diese „TRANSCOM“-Einheit, die lediglich ein paar Worte anbietet. Im Laufe des Spiels lernt man immer mehr Wörter, die man dann in der Kommunikation verwenden kann. Da die Kommunikation mit außerirdischen Lebensformen nicht über ein klassisches Multiple-Choice-System stattfindet, kann man sagen, dass ein bedeutender Teil der Exploration über die Dialoge erfolgt. Manche Aliens könnten auch sehr „allergisch“ auf bestimmte Themen und Sachen reagieren. In Dialogen kann man also weitere Geschichten und Objekte finden oder die Diplomatie mit einer Rasse beeinflussen, wenn man deren Verhalten kennt.

Computec: Wie realistisch ist das Spiel? Könnte *The Long Journey Home* als eine Art Weltraumsimulation beschrieben werden?
Andreas Suika: Nein. Wir sind keine Simulation, aber wir folgen einem gewissen „realistischen“ Anspruch. Zum Beispiel ist die Planetengravitation sowie der Einfluss auf das Fliegen im Sternsystem sehr realitätsnah und vermittelt auf spielerische Weise die Herausforderungen des Weltraumfluges. Beim Gameplay haben wir uns aber auf 2D fokussiert – das Spiel ist in 3D. Die meisten bei uns im Team haben schon einen gewissen „wissenschaftlichen“ Anspruch und es ist immer ein schöner Nebeneffekt, wenn Spieler durch das Spiel inspiriert werden, Themen nachzuschlagen. Zum Beispiel kann man feststellen, dass unsere Nebel alle nach echten Nebeln benannt sind und die Nebelformen auf Bildern des Hubble-Teleskops beruhen.

Computec: Du warst vorher für die Entwicklung der Spielreihe *Die Siedler* zuständig, ein komplett anderes Setting wie auch Spielsystem. Was hat dich motiviert und inspiriert, *The Long Journey Home* zu entwickeln?
Andreas Suika: *Star Control 2* war damals eines meiner Lieblingsspiele. Leider gab es wenig moderne Spiele dieser Art, die mir dasselbe Spielgefühl gegeben haben. Außerdem war ich auf der Suche nach einer Emotion, die auch interkulturell verstanden wird. Daher kam der Gedanke zu „Seinen Weg nach Hause finden“. Und wo geht das besser als in einem Setting, wo man erstmal nichts kennt? Daher kam dann die Idee zu High Science Fiction und prozeduraler Generierung. Was *Die Siedler* mit Spielen wie *Star Control 2* gemeinsam hat, ist die Tatsache, dass man Entscheidungen treffen und mit deren Konsequenzen leben muss. Und auch in *The Long Journey Home* – wie schon bei *Die Siedler* – sammelt der Spieler Rohstoffe und kann sie auf verschiedene Arten benutzen. Zum Handeln, zur direkten Verwendung oder zum Lösen der Quests. Der Platz im Raumschiff ist knapp – der Spieler muss ständig zwischen kurzfristiger Opportunität oder langfristigen Zielen abwägen. Was sicher ein wenig neu für mich war, ist der „Steuerungsanteil” des Schiffs. Dass sich das Landen, Fliegen und auch der Kampf gut anfühlen, war uns extrem wichtig. Ich glaube fest daran, dass vor allem Details in der Steuerung ein gutes Spiel ausmachen, manchmal sogar mehr als die große Vision. Wenn man abstrakt genug an ein Spielkonzept rangeht, gibt es also durchaus einige Gemeinsamkeiten bei Spielen wie *The Long Journey Home* und *Die Siedler*.



Führe deine Crew durch komplexe Aufgaben und schwierige Entscheidungen

Zehn außergewöhnliche Charaktere stehen euch für die Reise durch die Galaxie zur Verfügung. Jeder davon besitzt individuelle Eigenschaften. Wen werdet ihr für die vierköpfige Crew eures Schiffs auswählen?

Ash Malhotra, Botaniker, Indien
Er behauptet, er wurde von seinem Team für die Mission nur ausgewählt wegen „meiner Gitarre und dem sehr verstörenden Ton, den ich darauf spielen kann, bis alle aufgeben“. In Wahrheit wird es aber sein ausgeprägtes Wissen und sein Gespür für terrestrische und nicht-terrestrische Pflanzen vom Mars und vom Jupitermond Europa sein, das ihn zu einem idealen Kandidaten macht, um mit jeglicher botanischen Entdeckung auf Alpha Centauri umgehen zu können. „Solange man es mich nicht rauchen lässt“, wie er mal zitiert wurde.

Zoe Creed, australische Studentin der Physik
Seit sie 16 ist, schreibt sie auf ihrer Webseite ZOETROPE über wissenschaftliche Entdeckungen und den Weltraum im Besonderen. 7 Jahre später war die Webseite eine der größten Communities für Jung-Wissenschaftler. Seit April hat die IASA sie als „embedded“ Reporter hinzugezogen und sie veröffentlicht täglich Blogs und Videos. Auf Grund ihres eigenen wissenschaftlichen Hintergrunds wurde sie gebeten, die Mission als Beobachter und Chronist zu begleiten. Dafür hat sie ihr eigenes Studium pausiert. Auch sie ist nun mit dem Training beschäftigt, versucht aber einmal die Woche über das Erlebte zu schreiben: http://blog.tljhgame.com

Kirsten Barrasso, Astronaut, Kanada
Kirsten ist gerade zurück von ihrem zweiten Aufenthalt auf der ISS-2 und nur wenige haben mehr Zeit im Weltraum verbracht als sie. Die IASA holte sie als Beraterin für den Bau des Schiffes, um von ihrer Erfahrung über Langzeit-Aufenthalte zu profitieren. Obwohl bei ihr kurz vor dem Test Krebs diagnostiziert wurde, hat sie für ihr letztes Abenteuer eine Freigabe bekommen, da es nur ein kurzer Trip sein soll.

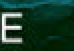
Weitere Crew-Mitglieder:
- Nikolay Lebedev (Russland), Leiter des KNOSSOS Projektes, das den Jump Drive entwickelt hat.
- Malcom Winters (USA), Testpilot, der beim Entwickeln des Landemoduls geholfen hat.
- Dr. Alessandra Iacovelli (Italien), Leiterin der IASA Entwicklungsabteilung und zuständig für den Bau des Raumschiffes.
- Miriam Wagner (Deutschland), Angewandte Physik, beteiligt an der Entwicklung der Sensoren-Phalanx. Außerdem ist sie Schirmherrin der Initiative „Space is for Everyone“.
- Simon Castillo (Spanien), CEO der Schiaparelli Mining Group und größter finanzieller Partner aus dem kommerziellen Sektor.
- Benoit Verdier (Frankreich), Mathematiker, jüngster Nobelpreisträger.
- Siobhan Hartigan (England), Archäologin, die sich einen Namen damit gemacht hat, auch bei den gefährlichsten Ausgrabungen nicht so leicht zu stoppen zu sein.


EINE FANTASTISCHE WELT ZWISCHEN LEBEN UND TOD
SILENCE


PC DVD
XBOX ONE
PS4
SILENCE
12
12
12
12


WWW.DAEDALIC.COM
ÜBERALL IM HANDEL ERHÄLTLICH!


PS4
XBOX ONE


STEAM

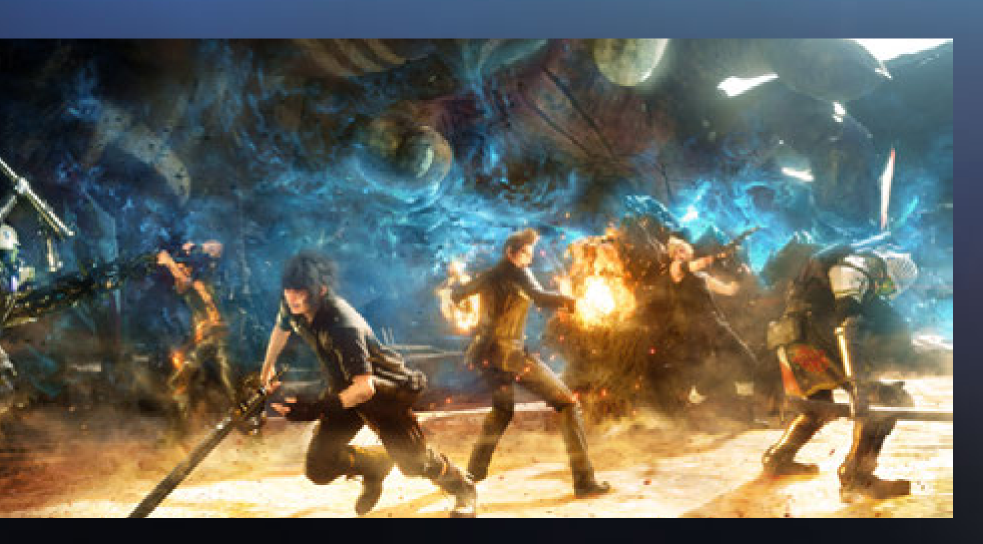

gog com
DAEDALIC ENTERTAINMENT



FINAL FANTASY XV

Der ultimative Ratgeber für den perfekten Start in das Rollenspiel-Epos!

EIN GRANDIOSES ABENTEUER!



Final Fantasy XV steht vor der Tür! Wir geben einen Überblick und verraten, was man zum Start alles wissen muss!

Final Fantasy – was für eine Erfolgsgeschichte! Seit fast dreißig Jahren begeistert die Rollenspiel-Serie Spieler auf der ganzen Welt. Vierzehn offizielle, nummerierte Teile sowie zahlreiche Remakes und Spin-offs machen *Final Fantasy* nicht nur zu einer der wichtigsten Spielereihen überhaupt, sondern zu einem kulturellen Phänomen! Mit *Final Fantasy XV* steht nun ein Abenteuer in den Startlöchern, das sich anschickt, die absolute Krönung dieser einmaligen Historie darzustellen!

In *Final Fantasy XV* schlüpfen wir in die Rolle von Kronprinz Noctis von Lucis, der gemeinsam mit seinen Freunden Ignis, Gladiolus und Noctis eine schicksalshafte Reise antritt, nachdem sein Vater, König Regis, bei einem feindlichen Überraschungsangriff ums Leben kommt und seine Heimat in die Hände des sinistren Königreichs Niflheim gelangt.

Spielerisch entpuppt sich dieser „Road Trip" als treu dem, was man als *Final Fantasy*-Fan erwartet, aber doch völlig anders als alles, was davor kam: eine gigantische Spielwelt, mehr spielerische Freiheit als jemals zuvor und ein Kampfsystem, das die Action in den Mittelpunkt stellt, dabei aber nichts der strategischen Komponente einbüßt, welche Kenner der Serie erwarten.

Pünktlich zum Release des Spiels geben wir in Zusammenarbeit mit Square Enix und Piggyback mit diesem Sonderheft einen Einblick in die spielerischen Grundlagen des Abenteuers und geleiten Sie mit unserem Guide durch das komplette erste Kapitel des gigantischen Rollenspiels. Die folgenden Seiten dieses Sonderheftes stellen dabei eine stark gekürzte Version dessen dar, was im Lösungsbuch zum Spiel zu finden ist. Der perfekte Einstieg also – die volle Ladung Infos gibt's im Einzelhandel sowie per Online-Versand! ◆

MUST-HAVES FÜR SPIELER

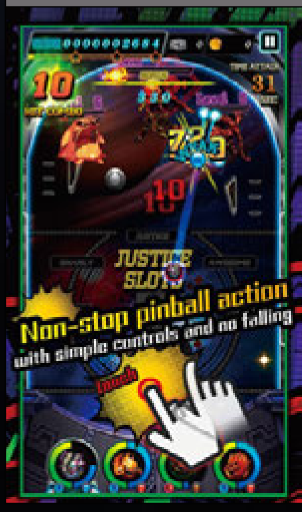
KINGSGLAIVE: FINAL FANTASY XV



Square Enix gilt als der König unter den Machern computeranimierter Sequenzen in Videospielen. Dass sich dieses Talent auch auf abendfüllende Filme umlegen lässt, beweisen die Macher von *Final Fantasy XV* mit dem beeindruckenden Begleitfilm *Kingsglaive: Final Fantasy XV*. Erhältlich als Blu-ray und Video on Demand (sowie der Special Edition des Abenteuers beiliegend), erleben wir hier den ereignisreichen Angriff des Königreichs Niflheim auf die Heimat von Noctis und seiner Familie, die Metropole Insomnia, mit. Noctis' Vater König Regis stellt sich zusammen mit seinen treu ergebenen Soldaten dem erbarmungslosen Feind entgegen. Vor allem der junge Kämpfer Nyx will den Ursupatoren nicht einfach kampflos das Feld überlassen … Wunderschön anzusehen und voll grandioser Action ist dieses Kino-Erlebnis nicht nur für Fans des Spiels geeignet! ◆

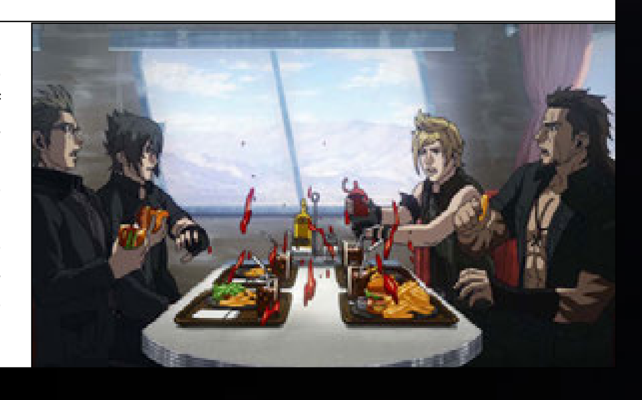
JUSTICE MONSTERS FIVE

Ob im Spiel selbst (an Arcade-Automaten) oder jederzeit auf dem eigenen Smartphone: *Justice Monsters Five* kombiniert das bekannte Pinball-Gameplay mit dem, was *Final Fantasy* seit eh und je ausmacht; namentlich spannende Kämpfe, Rollenspiel-Elemente und jede Menge coole Secrets. Dazu kommt ein wunderbarer Humor, der toll mit allerlei Klischees spielt. Gleich runterladen für iOS oder Android! ◆



BROTHERHOOD: FINAL FANTASY XV

Im Spiel ist die Freundschaft von Noctis, Ignis, Gladiolus und Prompto schon etabliert. In diesen fünf Anime-Episoden (kostenlos anschaubar, zum Beispiel auf Youtube!) erleben wir mit, wie sich die vier Gefährten kennengelernt haben, und erfahren weitere Geheimnisse aus ihrer Vergangenheit. Hohe Animationsqualität, viel Herz und spannende Ereignisse – ein Fest für Fans! ◆



DAY-ONE- UND DELUXE-EDITION

Die ultimativen Editionen für Fans! Während der limitierten Day-One-Edition (unverbindliche Preisempfehlung: 69,99 Euro) von *Final Fantasy XV* die Bonuswaffe „Masamune" als cooles Extra beiliegt, wartet die sogenannte Deluxe Edition mit noch mehr Goodies auf: Zur unverbindlichen Preisempfehlung von 89,99 Euro erwarten Sie das Spiel, ein hochwertiges Steelbook-Cover, Masamune, neue Klamotten für Noctis, ein Skin für die Regalia und die Blu-ray des Films *Kingsglaive: Final Fantasy XV*! Da bleiben wirklich keine Wünsche offen! ◆



IMPRESSUM

Ein Unternehmen der
MARQUARD MEDIA INTERNATIONAL AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag Computec Media GmbH
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth
Telefon: +49 911 2872-100
Telefax: +49 911 2872-200
E-Mail: redaktion@pcgames.de
www.playvier.de

Geschäftsführer Rainer Rosenbusch, Hans Ippisch

Chefredakteur (V.i.S.d.P.) Wolfgang Fischer, verantwortlich für den redaktionellen Inhalt. Adresse siehe Verlagsanschrift

Verantwortlicher Redakteur Lukas Schmid
Lektorat Claudia Brose (Ltg.)
Layout Sebastian Bienert
Titelgestaltung Sebastian Bienert
Vertrieb, Abonnement Werner Spachmüller
Marketing Jeanette Haag
Produktion Jörg Gleichmar

ISSN/Vertriebskennzeichen: ISSN 1865-9543
Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Berlin

Vertrieb: DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH, Am Sandtorkai 74, 20457 Hamburg, Internet: www.dpv.de
Druck: Quad/Graphics Europe, 120 Pultuska Street, 07-200 Wyszków, Polen



MARQUARD MEDIA

Deutschsprachige Titel:
SFT, WIDESCREEN, PC GAMES, PC GAMES MMORE, PC GAMES HARDWARE, BUFFED, PLAY4, GAMES AKTUELL, N-ZONE, XBG GAMES, LINUX-MAGAZIN, LINUXUSER, EASYLINUX, RASPBERRY PI GEEK, MAKING GAMES

Internationale Zeitschriften:
Polen: COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, HOT, PLAYBOY, CKM, VOYAGE, HARPER'S BAZAAR
Ungarn: JOY, SHAPE, ÉVA, IN STYLE, PLAYBOY, CKM, MEN'S HEALTH

GRUNDLAGEN

Wichtige Infos vor dem Start

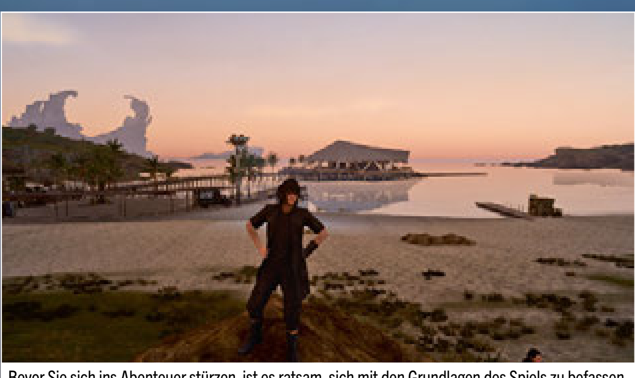
Wir nennen Grundlagen, die man vor dem Start ins Abenteuer beachten sollte!

HAUPTAUFGABEN
Im Rahmen dieser Missionen wird die Handlung des Spiels erzählt.

NEBEN- & OPTIONALE AUFGABEN
Diese Aufträge sind in der Regel kürzer als Hauptaufgaben. Jede Aufgabe hat eine „empfohlene Stufe“. Diese Angabe ist sehr nützlich, wenn Sie das Für und Wider einer optionalen Mission abwägen wollen. Grundsätzlich möchten wir Ihnen empfehlen, so viele Nebenaufgaben wie möglich abzuschließen, um mit dem Anstieg des Schwierigkeitsgrades im Spielverlauf mithalten zu können.

ERKUNDUNG
Selbst wenn Sie nicht mit einer Aufgabe beschäftigt sind, gibt es in *FF XV* eine Menge zu tun. Sie können die spektakulären Orte von Eos erkunden, Mini-Games spielen oder bei Kämpfen mit örtlichen Gegnern Ihre Kampftechniken und Taktiken optimieren. Abgesehen davon, dass Sie bei Ihren Erkundungstouren zwischen den eigentlichen Missionen Belohnungen und Ressourcen sammeln, werden Sie ein ums andere Mal von der atemberaubenden Kulisse, die *Final Fantasy XV* zu bieten hat, überrascht sein.

OPTIONEN
Wenn Sie unter „Kampfmodus“ die Option „Warten“ auswählen, stoppt die


Bevor Sie sich ins Abenteuer stürzen, ist es ratsam, sich mit den Grundlagen des Spiels zu befassen.

Auseinandersetzung, solange Sie keine Befehle geben. Dann haben Sie Zeit, um Ihre nächste Aktion sorgfältig zu planen.

Außerdem haben Sie jederzeit die Möglichkeit, den Schwierigkeitsgrad nach Ihrem Geschmack zu verändern.

Bei *Final Fantasy XV* werden Ihre Fortschritte an vorgegebenen Punkten automatisch gespeichert. Zudem können Sie außerhalb von Hauptmissionen und Kämpfen zusätzlich zu den Auto-Speicherpunkten fast jederzeit im Menü manuell einen Speicherstand anlegen. ◆

Bildschirm-Anzeigen

Das gilt es am Bildschirm zu beachten!

A TAGESZEIT
Viele Wesen trifft man nur innerhalb bestimmter Zeitfenster an. Das gilt auch für Ziele der Jagd-Nebenaufgaben. Nachts sind Monster gefährlicher!

B NAVI-KARTE
Veranschaulicht die unmittelbare Umgebung inklusive wichtiger Informationen wie Zielmarkierungen.

C INFORMATIONEN
Hier wird der Name der aktuellen Aufgabe zusammen mit der dazugehörigen Zielvorgabe angezeigt.

D STATUS
Der LP-Balken (Lebenspunkte) zeigt den Gesundheitszustand an, MP die Magie-Punkte vom Helden Noctis.

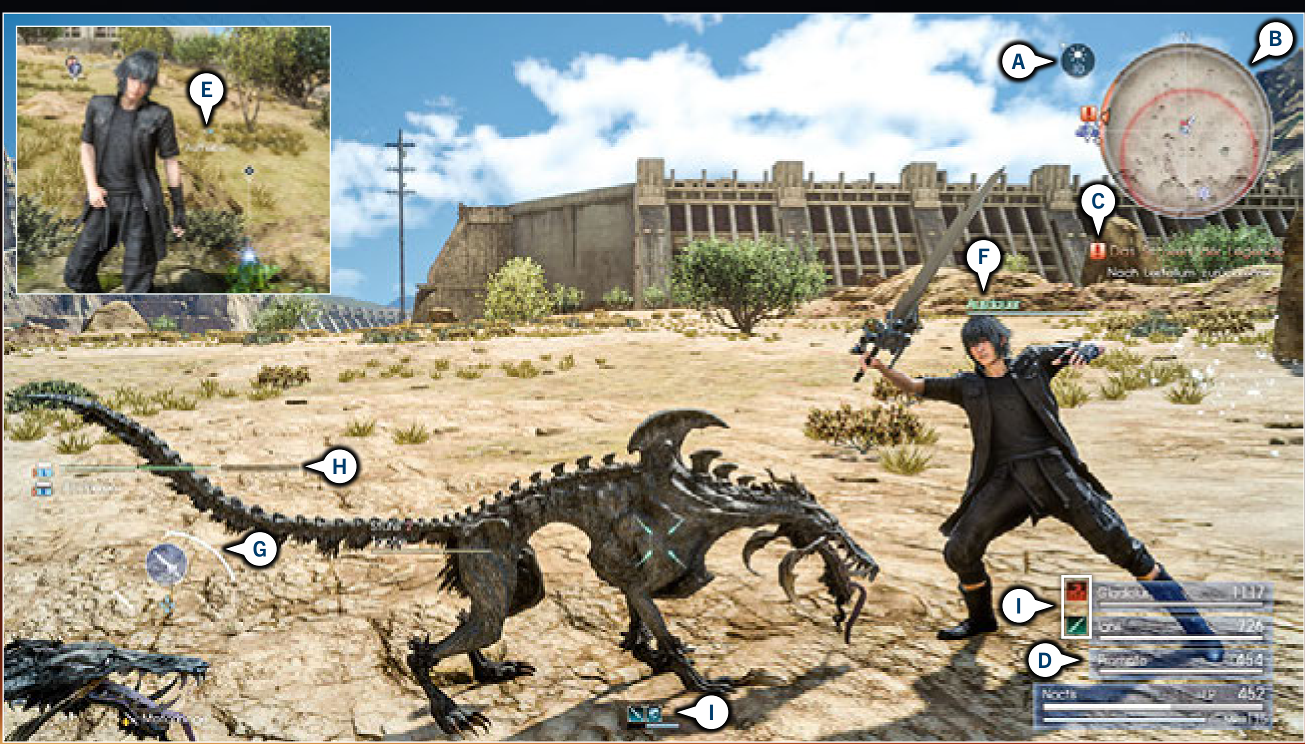
E INTERAKTIONEN
Objekte oder Personen in Reichweite, mit denen Sie interagieren können, werden angezeigt.

F AUSDAUER
Nach der Beendigung anstrengender Aktionen füllt sich die Balkenanzeige nach und nach wieder vollständig auf.

G HAUPT- & KÖNIGSWAFFEN
Vier ausrüstbare Waffen können frei für Combos kombiniert werden.

H KOMMANDOBALKEN
Erlaubt Kommandos an Noctis’ Begleiter, solange mindestens einer der drei Balken gefüllt ist.

I ZUSTANDSVERÄNDERUNGEN
Zustandsveränderungen sind temporäre positive oder negative Effekte.





Ohne regelmäßigen Blick auf die Karte verliert man in der gigantischen Welt schnell den Überblick.

Das verrät die Weltkarte!

Die Übersichtskarte kann jederzeit während des aktiven Spielgeschehens aufgerufen werden. In erforschten Bereichen werden Orte von Interesse markiert. Falls Sie die Orientierung verloren haben oder in der tiefsten Wildnis gelandet sind, können Sie von hier aus jederzeit zum Ort der letzten Übernachtung oder zum Standort der Regalia springen, das Fahrzeug zur nächstgelegenen Straße beordern oder es von Cidney zur Tankstelle Hammerhead abschleppen lassen. Die Tabelle rechts zeigt die wichtigsten Symbole, die auf der Karte angezeigt werden. ◆

SYMBOL	BEDEUTUNG	SYMBOL	BEDEUTUNG
	Hauptaufgabe		Fundstelle
	Nebenaufgabe		Erntestelle/Mineraliensammelstelle
	Neue Nebenaufgabe		Feuerquelle
	Gegner		Eisquelle
	Aktuelles Ziel		Blitzquelle
	Jagdauftrag		Straßensperre
	Schwieriger Jagdauftrag		Dungeon
	Regalia		Imperiale Basis
	Refugium		Königsgrab
	Restaurant/Informant		Autowerkstatt
	Unterkunft		Parkplatz
	Geschäft		Tankstelle
	Waffenhändler		Angelstelle
	Lebensmittelhändler		Chocobo-Verleih
	Cup Noodles-Wagen		Chocobo-Salon

Orientierung in der Spielwelt

So finden Sie sich problemlos in der Spielwelt, dem Kontinent Eos, zurecht!

FORTBEWEGUNG

Sie bewegen Noctis mit dem linken Analogstick, mit dem rechten Analogstick steuern Sie die Kamera. Mit Kreis (PS4)/B (XBO) kann Noctis rennen, allerdings leert sich dadurch sein Ausdauerbalken. Nach dem Sprint füllt sich der Balken wieder. Wenn Sie den Balken jedoch komplett leeren, gerät Noctis außer Atem und kann vorübergehend nicht mehr rennen. Mit einem Trick können Sie die Ausdauer aber sofort wieder auffüllen: Lassen Sie einen Sekundenbruchteil, bevor der Ausdauerbalken auf null sinkt, die Sprint-Taste los und drücken Sie sie augenblicklich danach erneut. Stimmt das Timing, ist der Balken wieder voll. Wenn Sie das Timing erst einmal gemeistert haben, können Sie praktisch endlos sprinten!

Mit X (PS4)/A (XBO) können Sie springen, um Hindernisse zu überwinden oder Felsen und natürliche Stufen im Gelände zu erklimmen. Beachten Sie, dass ein Fall aus großer Höhe Schaden verursacht. Seien Sie also vorsichtig, wenn Sie schwierige Sprünge wagen, und denken Sie über mögliche Verletzungen nach, bevor Sie sich in die Tiefe stürzen, um einen Weg abzukürzen.

REGALIA & DIREKTREISEN

Nach ein paar kurzen Aufgaben zu Beginn des Spiels erhalten Sie Zugriff auf den Regalia. Zur Fortbewegung gibt es zwei unterschiedliche Methoden: Beim automatischen Fahren überlassen Sie Ignis das Steuer. Diese Option steht nur bei Tageslicht zur Verfügung. Wählen Sie einfach ein Ziel aus den Listen bekannter Parkplätze oder aktueller Aufgaben oder bestimmen Sie manuell einen Punkt auf der Karte. Nun können Sie die Fahrt genießen, aber bei Bedarf auch jederzeit in die Steuerung des Fahrzeuges eingreifen. Bei Zielorten, zu denen Sie zuvor bereits gefahren sind, haben Sie die Option „Direkt zum Ziel reisen". Für einen geringen Preis können Sie die Fahrzeit damit auf wenige Sekunden verkürzen. Bei der Option „Manuelles Fahren" setzt sich Noctis ans Lenkrad, das heißt, Sie haben die volle Kontrolle über den Wagen.

Werfen Sie regelmäßig einen Blick auf die Tankanzeige unten links im Bild. Am besten füllen Sie den Tank jedes Mal auf, wenn Sie an einer Zapfsäule vorbeikommen, damit Ihnen auf langen Reisen nicht das Benzin ausgeht. Sollte das passieren, müssen Sie den Regalia entweder zur nächsten Tankstelle schieben oder Sie benutzen die Option „Abschleppen lassen" im Kartenmenü.

FUNDSACHEN & INTERAKTIONSPUNKTE

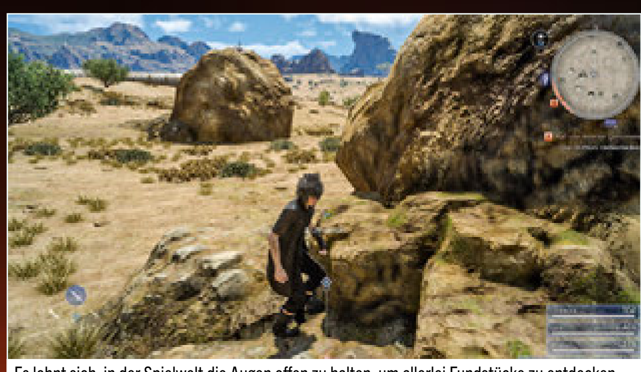
Auf Ihren Erkundungstouren werden Sie ab und an auf Gegenstände stoßen. Sie erscheinen als kleine, schimmernde Objekte und können eingesammelt werden. Solche Fundstücke können alles Mögliche sein, zum Beispiel Zutaten für eine stärkende Mahlzeit, die beim Zelten in Refugien einen Bonus für den Kampf gewährt, oder Wertgegenstände, die man beim Händler verkaufen kann, oder Aufgabenobjekte, die Sie bei einer bestimmten Person abliefern sollen. Ihre Neugier könnte durch ein Fundstück belohnt werden. Das gilt besonders für einmalige Gebiete, die Sie nur im Rahmen einer Hauptaufgabe aufsuchen.

Sammelstellen und Elementarquellen gibt es überall in Eos. Dort erhalten Sie verschiedene Dinge wie zum Beispiel Elemente, die für Zauber benötigt werden, Wertgegenstände mit hohem Wiederverkaufswert oder Kochzutaten. Diese sollten Sie grundsätzlich immer einsammeln, wenn sich die Gelegenheit bietet.

Durch die Interaktion mit bestimmten Personen oder Fundsachen werden zudem Nebenaufgaben gestartet. Sie können beliebig viele Nebenaufgaben akzeptieren und es besteht keinerlei Verpflichtung, sich unbedingt darum zu kümmern.

AUSRÜSTUNG & GIL

Jeder Gegenstand, den Sie einsammeln oder als Belohnung erhalten, wird automatisch ins Inventar übertragen. Waffen, Zauber und Accessoires sind kampfbezogene Objekte, die im Ausrüstungsmenü angelegt werden können. Zauber werden im Magiemenü hergestellt. Dafür benötigen Sie Elementarenergie, die Sie an entsprechenden Quellen absorbieren können. Wertgegenstände werden von besiegten Gegnern hinterlassen oder an Fundstellen eingesammelt, sie können an Händler verkauft werden oder bei der Herstellung von Zaubern als Katalysator dienen. Zutaten werden von Ignis beim Zelten in Refugien zu Mahlzeiten verarbeitet, die eine vorübergehende Steigerung von Statuswerten bewirken. Gil bezeichnet das traditionelle Zahlungsmittel der *Final Fantasy*-Serie, das für Einkäufe zwingend benötigt wird. Sie erhalten Gil, wenn Sie Aufgaben erfüllen oder Gegenstände (insbesondere Wertgegenstände) verkaufen. ◆



Es lohnt sich, in der Spielwelt die Augen offen zu halten, um allerlei Fundstücke zu entdecken.

Das Kampfsystem und der Einsatz von Magie-Attacken

Keine Chance für fiese Gegner – mit diesen Tipps sind Sie gerüstet für den Kampf!

HEIMLICHKEIT UND INITIATIVE

Ein **Warnbalken** oben im Bild zeigt Ihnen an, dass ein Feind Sie fast entdeckt hat. Da Feinde anfangs eher behäbig agieren, haben Sie Zeit, die Initiative zu ergreifen. Solange Sie noch nicht entdeckt wurden, können Sie sich heimlich nähern und den Erstschlag vollführen.

Ein **Warp-Angriff** teleportiert Sie geradewegs zum Gegner und fügen ihm erheblichen Schaden zu – sind dadurch aber kurzzeitig von Ihren Gefährten getrennt.

DEFENSIVE MANÖVER

Die **Ausweichrolle** ist eine effektive Methode, um Attacken zu entgehen, und erlaubt zudem, vorteilhafte Positionen, etwa hinter Gegnern, einzunehmen.

Verteidigen/Ausweichen funktioniert durch einen simplen Druck des entsprechenden Aktions-Buttons. Allerdings kostet das automatische Ausweichen MP, zudem gibt es starke Angriffe, denen man mit dem Verteidigungskommando nicht automatisch ausweichen kann. Solchen Angriffen müssen Sie entweder per Ausweichrolle entgehen oder sie parieren.

Sie können **Parieren** nutzen, wenn die Möglichkeit zum Blocken am Bildschirm eingeblendet wird. Bei Erfolg folgt kurz darauf eine zweite Einblendung, die das Parieren ermöglicht. Wenn Sie diese Taste rechtzeitig drücken, wird die Attacke abgewehrt. Es ist von ganz entscheidender Bedeutung, dass Sie diese Technik beherrschen – gerade in Bosskämpfen.

Nach einer erfolgreichen Parade bietet sich manchmal eine Chance zum **Konter**. Genau wie bei der eigentlichen Parade ist das Zeitfenster auch bei dieser Aktion sehr schmal, daher erfordert der Konter Übung.

Gehen sie an geeigneten Stellen in **Deckung** und regenerieren Sie hier Ihre LP und MP deutlich schneller als normal.

Der **Warp** kann als defensives Manöver eingesetzt werden, um einer Attacke schnell zu entgehen. Wenn Sie nur kurz auf die Taste tippen, wird Noctis vorwärts teleportiert. Dabei ist er vorübergehend unverwundbar. Wenn Sie die Taste drücken, während Sie eine blaue Markierung in der Umgebung anvisieren, macht Noctis stattdessen einen Punkt-Warp dorthin. Dabei werden Noctis' MP sofort aufgefüllt.

In Notsituationen oder wenn die Feinde so schwach sind, dass sich das Gefecht nicht lohnt, können Sie einen Kampf durch eine **Flucht** abbrechen, indem Sie aus dem Kampfgebiet herausrennen, das auf der Navikarte durch eine rote Linie markiert ist. Der Kampf endet, sobald Sie diese Grenzlinie überschreiten.

OFFENSIVAKTIONEN

Einzelne **Attacken** können in schneller Abfolge zu **Angriffsserien** verknüpft werden. Nach dem ersten Treffer einer Serie können Sie Richtungsattacken ausführen, die sich je nach Waffenkategorie unterscheiden.

Sie können ein hervorgehobenes Ziel **anvisieren**. Sobald Sie ein Ziel erfasst haben, können Sie zudem auf andere Körperteile und Gegner in Reichweite umschalten.

Gewisse Attacken haben das Potenzial, den Körper oder Körperteile des Gegners zu **zertrümmern**. Dies kann je nach Gegner diverse positive Auswirkungen haben.

Kritische Treffer treten zufällig auf. Bei jeder Standard-Attacke besteht eine geringe Wahrscheinlichkeit, dass es zu einem kritischen Ereignis kommt, das erheblich größeren Schaden verursacht. Bestimmte waffenbasierende Boosts können die Wahrscheinlichkeit erhöhen.



Zauber in *Final Fantasy XV* setzen nicht auf Mana, sondern werden wie Gegenstände eingesetzt.



Das Kampfsystem von *Final Fantasy XV* setzt auf Action, erlaubt aber viele taktische Möglichkeiten.

Warp-Angriffe kosten MP, teleportieren Noctis geradewegs zum Ziel und attackieren es mit einem mächtigen Hieb. Je größer die Entfernung ist, desto mehr Schaden verursacht dieser Angriff. Sie können auch von einem blau markierten Übersichtspunkt aus im richtigen Moment mit einem Warp-Angriff zuschlagen. Wenn Sie die Taste gedrückt halten, können Sie mehrere Warp-Angriffe in Folge ausführen.

Überraschungsangriffe sind situationsabhängige Attacken, die Noctis automatisch ausführt, wenn er hinter einem Gegner steht. Die Ausführung ist zwar langsamer als bei normalen Attacken, dafür richten sie aber viel mehr Schaden an.

Für **Kombo-Angriffe** muss Noctis dicht bei einem anderen Gruppenmitglied stehen und beide müssen zum Angriff ansetzen. Derartige kombinierte Aktionen sind wirkungsvoller als gewöhnliche Attacken. Der Schadensmultiplikator wird bei der Ausführung im Bild eingeblendet.

WEITERE ELEMENTE IM KAMPF

Noctis und Ignis können mittels **Analyse** Gegner scannen und deren Schwächen aufdecken. Noctis kann diese Aktion im Warte-Modus aktivieren, Ignis jederzeit, sobald seine Fähigkeit „Spähen" freigeschaltet wurde. Sobald Sie herausgefunden haben, für welche Elemente oder Waffen ein Widersacher anfällig ist, können Sie entsprechend im Kampf agieren.

Magie funktioniert wie Gegenstände. Sammeln Sie an verschiedenen Orten Elementarenergie ein und stellen Sie die Zauber im Menü unter dem Punkt „Synthese" her. Je mehr Energieeinheiten Sie verwenden, desto mächtiger wird der Zauber. Sie können auch verschiedene Elemente mischen und Kombinationen erschaffen. Darüber hinaus können Sie bei der Herstellung Elementarenergie mit einem Katalysator kombinieren, der je nach Art einen individuellen Zusatzeffekt bewirkt. Wenn Sie zum Beispiel zehn Einheiten Feuerelement mit einem Heiltrank kombinieren, erhalten Sie einen Feuer-Zauber, der Sie heilt, während er die Gegner schädigt. Der Zauber kann anschließend wie eine Waffe angelegt (Ihre Gefährten können Zauber als Nebenwaffen tragen) und als verbrauchbare Ressource im Kampf geworfen werden.

Mit **Kommandos** befehligen Sie Ihre Gefährten. Jeder Begleiter verfügt zu Beginn über ein Kommando, später können weitere gelernt werden. Manche Kommandos treffen alle Gegner, andere schwächen Einzelgegner. Diese Aktionen können ausgeführt werden, sobald der Kommandobalken links im Bild gefüllt ist (dieser füllt sich automatisch), und verbrauchen mindestens einen der drei Balkenabschnitte.

Um **Gegenstände im Kampf** wie Potions zu nutzen, öffnen Sie das Gegenstandsmenü, woraufhin das Geschehen gestoppt wird und Sie in aller Ruhe auswählen können.

LP, MP UND STATUSWERTE

Erleidet eine Figur Schaden, sinken ihre **Lebenspunkte** (LP). Wird der LP-Ballen komplett entleert, wechselt die Figur in den kritischen Zustand und das LP-Maximum sinkt beständig. Um dem Bildschirmtod zu entgehen, müssen Sie ein Heilmittel verwenden oder von einem Gruppenmitglied geheilt werden. Bei reduziertem LP-Maximum können Sie den aktuellen LP-Wert nur bis zum verminderten Höchstwert heilen. Um dies zu ändern, müssen Sie in einer Unterkunft rasten oder besonders wirksame (und teure) Heilgegenstände verwenden.

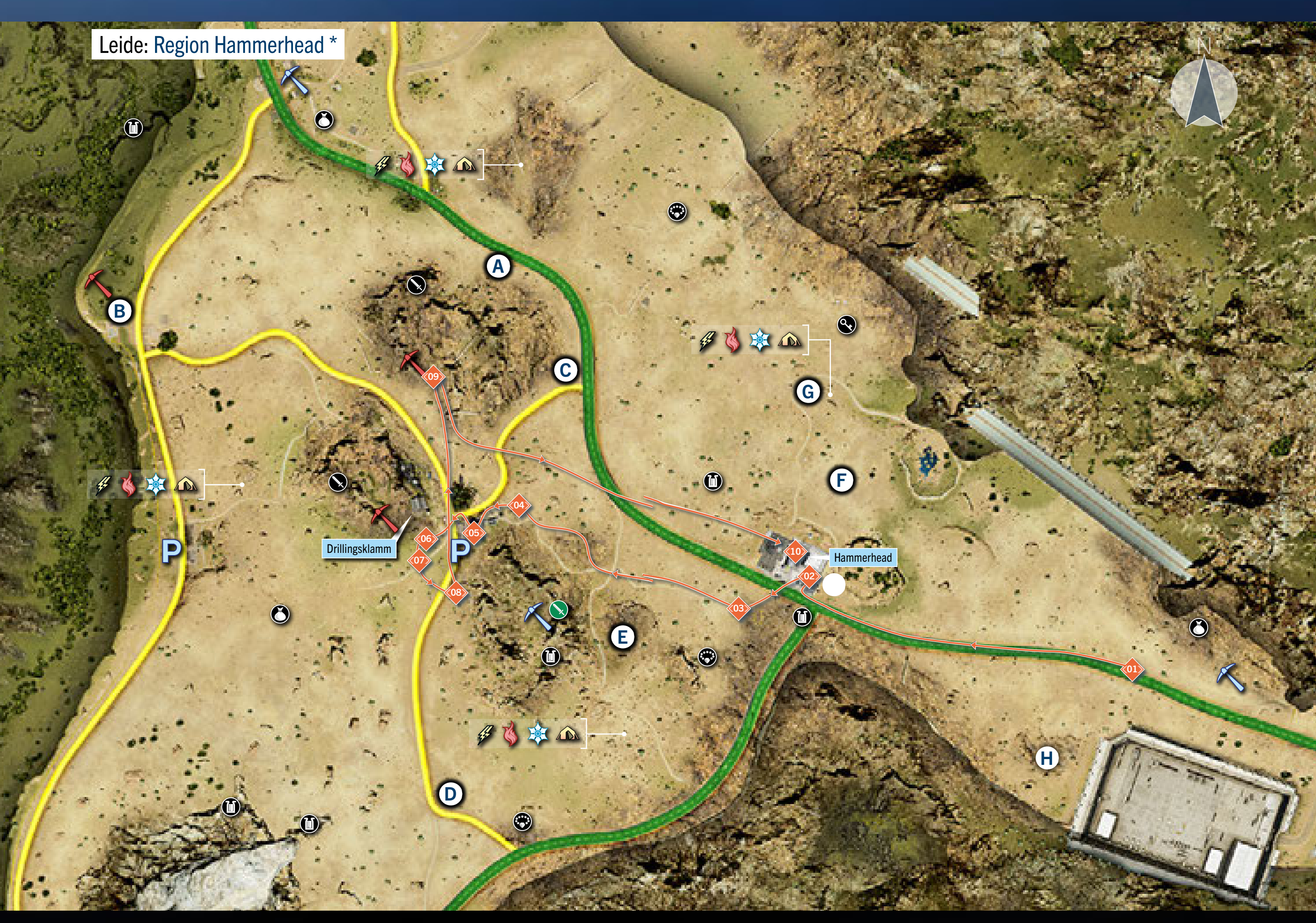
Noctis verfügt als einziges Gruppenmitglied über **Magiepunkte** (MP), die für eine Vielzahl von Aktionen gebraucht werden. Die MP-Leiste füllt sich automatisch wieder auf. Sinkt der Vorrat auf null, fällt Noctis kurzzeitig in eine MP-Stase und kann keine Magie mehr einsetzen.

WAS MAN SONST NOCH WISSEN MUSS

Zusätzlich warten noch viele weitere Kampfaktionen im Spiel. Infos dazu, zum Erfahrungssystem des Spiels und mehr finden Sie im offiziellen *Final Fantasy XV*-Lösungsbuch von Piggyback! ◆

KAPITEL I – GUIDE

Wir geleiten Sie durch die ersten Stunden des Abenteuers!



Diese Nebenaufgaben in Hammerhead können Sie schon zum Start des Abenteuers realistisch lösen!

A Nebenaufgabe: Die schwarzen Engel
Auf der Straße im Nordwesten von Hammerhead sprechen Sie mit dem Mann, der für die Reparatur seines Wagens ein Pannenset benötigt. Kaufen Sie es in Hammerhead und übergeben Sie es ihm.

B Nebenaufgabe: Außer Puste
Westlich der Stelle, an der Sie im Rahmen der Haupthandlung gegen das Bluthorn kämpfen, finden Sie zwischen Containern einen erschöpften Mann. Geben Sie ihm einen Heiltrank.

C Nebenaufgabe: Suchen und retten
Nach Abschluss von „Auf die Hörner genommen" überreichen Sie nordwestlich von Hammerhead, wo die unbefestigte Straße beginnt, dem Mann bei dem großen Felsen neben der Straße einen Heiltrank, um diesen kurzen Auftrag abzuschließen.

D Nebenaufgabe: Vom Pech überholt
Folgen Sie der unbefestigten Straße in der Nähe der Hütte, wo Sie in der Haupthandlung Dave treffen, nach Süden und bringen Sie dem Mann an der markierten Position ein Pannenset.

E Jagdauftrag: Tal ohne Wiederkehr 1
Der Jagdauftrag ist im Restaurant verfügbar. Schalten Sie ein kleines Stück südwestlich von Hammerhead tagsüber eine Gruppe Mesmerizen (schwach gegen Großschwerter, Dolche und Feuer) aus.

F Jagdauftrag: Tal ohne Wiederkehr 2
Besiegen Sie tagsüber im Nordosten von Hammerhead die Taoties. Praktisch sind hier Gefährtenkommandos wie Gladiolus' „Sturm" oder aufgeladene Großschwert-Attacken von Noctis. Dolche, Schusswaffen und Eis sind gegen diese Wesen auch sehr effektiv.

LÖSUNGSWEG IM ÜBERBLICK

SCHRITT	AUFGABE	INHALT (Details auf der nächsten Doppelseite)
01	–	Schieben Sie den Regalia nach Hammerhead.
02 – 04	Der mittellose Prinz	Sprechen Sie mit Cidney, betreten Sie einen Laden und kehren Sie dann zu Cidney zurück. Schalten Sie drei Gruppen Alacrane westlich von Hammerhead aus.
05 – 07	Vom Jäger zum Gejagten	Untersuchen Sie die Dokumente in der Hütte im Westen. Dann schalten Sie zwei Rudel Taoties aus, bevor Sie mit Dave reden.
08 – 09	Auf die Hörner genommen	Besiegen Sie im Norden das Bluthorn.
10	Der Prinzenversand	Sprechen Sie in Hammerhead mit Cidney und fahren Sie mit dem Regalia zur Raststätte Langwithe.

G Streifzug: Gerührt, nicht geschüttelt
Wenn Sie im Cotisse-Refugium Ihr Lager aufschlagen, bittet Ignis um Hilfe bei der Zubereitung des Frühstücks. Wenn die Einblendung erscheint, drehen oder neigen Sie während des Gesprächs wiederholt den Analogstick, um die Aufgabe abzuschließen.

H Streifzug: Wallfahrt nach Hammerhead
Wenn Sie im Palmaugh-Refugium Ihr Lager aufschlagen, bittet Prompto Sie darum, ihn zu begleiten. Folgen Sie ihm zum Hügel mit Blick auf Hammerhead, um die Aufgabe abzuschließen.

* Aus Platzgründen haben wir auf die Abbildung einer Kartenlegende für die Sammelgegenstände und Detailkarten für Ortschaften wie Hammerhead verzichtet. Im offiziellen *Final Fantasy XV*-Lösungsbuch von Piggyback werden alle eingezeichneten Fundsachen selbstverständlich identifiziert, zudem gibt es Detailkarten jeder Ortschaft.

Lösungsweg: Schritt für Schritt



Willkommen in der Welt von *Final Fantasy XV*! In diesem Spiel bekommen Sie mehr Freiheit als in allen vorhergegangenen Teilen der traditionsreichen Serie. Eine riesige, offene Welt erwartet Sie hier, gespickt mit allerlei Nebenaufgaben (siehe die vorherige Seite), Hauptmissionen, spannenden Orten, die Sie erkunden können, und Geheimnissen an allen Ecken und Enden. Um nicht sofort den Überblick zu verlieren, werden Sie im ersten Kapitel sanft an die schier unendlichen Möglichkeiten herangeführt: Nach der Eröffnungsszene besteht Ihre erste Aufgabe als Prinz Noctis darin, Ihr Auto, den Regalia, durch Halten von R2 (PS4)/RT (XBO) zu schieben, bis eine Zwischensequenz einsetzt. Währenddessen können Sie sich schon einmal mit der Kamerabewegung (und der Landschaft) vertraut machen, indem Sie den rechten Analogstick in verschiedene Richtungen neigen.



In Hammerhead angekommen, sprechen Sie mit Cidney, um eine Karte des Kontinents zu erhalten. Sie können den Laden oder das Restaurant betreten, um die Hauptmission „Der mittellose Prinz“ zu starten. Auf Ignis' Vorschlag hin kehren Sie zu Cidney zurück und erklären ihr die Lage. Bei dem anschließenden interaktiven Gespräch haben Sie drei Auswahlmöglichkeiten, auf das Gesagte Ihres Gegenübers zu reagieren:

- „Den Preis runterhandeln“ — Belohnung: 10 FP
- „Geld leihen“ — Belohnung: 10 FP
- „Gladio vorschicken“ — Belohnung: 10 FP



Schauen Sie im Restaurant kurz beim Informanten vorbei, um Ortsinfos einzuholen, bevor Sie sich an die Beseitigung der Monstergruppen außerhalb von Hammerhead machen. Die ersten Feinde finden Sie bei dem abgeknickten Strommast ein kleines Stück südwestlich der Tankstelle (siehe Abbildung). Sie können sich vom !-Symbol leiten lassen. Kümmern Sie sich auch um die optionale Herausforderung zu Beginn des Kampfes. Wenn Sie solche „Missionen“ in die Tat umsetzen, erhalten Sie zusätzliche FP, die Sie im entsprechenden Menü zum Freischalten neuer Fertigkeiten einsetzen können. Lassen Sie sich diesen Bonus nicht entgehen!



Die zweite Gruppe an Gegnern, die sich Ihnen in den Weg stellt, wartet bei einem anderen umgefallenen Strommast ein kleines Stück weiter westlich in dem Areal. Nutzen Sie diese Gelegenheit, um sich ein wenig in der Kunst der Verteidigung zu üben: Halten Sie Viereck (PS4)/X (XBO) gedrückt, um feindliche Attacken abzuwehren, bevor Sie die Angreifer niederstrecken. Die dritte und letzte Gruppe treibt sich noch ein Stückchen weiter westlich herum. Laufen Sie an der Hauptstraße entlang, bis Sie den Alacranen begegnen. Befolgen Sie auch hier die Anweisungen, um FP zu erhalten. Die Aufgabe „Der mittellose Prinz“ endet mit dem Ableben des letzten Gegners.



Gegneranalyse

Im Laufe des Abenteuers laufen Sie allerlei kleinen und großen Gegnern über den Weg, die Ihrer Gruppe das Leben schwer machen wollen. Die meisten davon haben bestimmte Schwächen und Resistenzen, die sie erfahren, wenn sie die Fähigkeit „Analyse“ besitzen. Folgende Stärken/Schwächen haben die Gegner des Startgebietes – agieren Sie im Kampf also am besten entsprechend:

NAME	HINWEISE
Alacran	Schwach gegen Schwerter, Großschwerter und Blitz; resistent gegen Eis und Licht
Taotie	Schwach gegen Dolche, Schusswaffen und Eis; resistent gegen Feuer und Licht
Bluthorn	Sehr schwach gegen Feuer; schwach gegen Lanzen und Schilde; resistent gegen Eis
Doppelhorn	Schwach gegen Lanzen, Schilde und Feuer; resistent gegen Eis und Licht
Mesmerize	Schwach gegen Großschwerter, Dolche und Feuer; resistent gegen Eis und Licht
Imperialer Schütze	Schwach gegen Schusswaffen, Schilde und Feuer; resistent gegen Blitz
Magitek-Marodeur	Schwach gegen Lanzen, Dolche und Blitz; resistent gegen Eis



Die Mission „Vom Jäger zum Gejagten“ beginnt nach dem Telefongespräch mit Cidney. Gehen Sie nach Westen zu der hier abgebildeten Hütte. Untersuchen Sie die Dokumente, die in der hinteren Ecke auf dem Tisch liegen, um einen Kampf gegen eine Taotie-Herde auszulösen, welche die Gegend unsicher macht. Eine aufgeladene Großschwert-Attacke bewirkt auf so engem Raum wahre Wunder. Allerdings kann auch der Einsatz der Kokytus-Schusswaffe viel bringen, da diese Wesen empfindlich auf Eis reagieren. Dieser frühe Kampf sollte Ihnen keine großen Probleme machen.

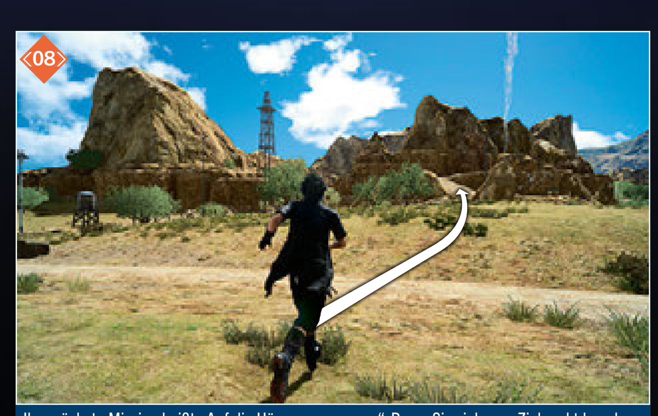


Begeben Sie sich weiter nach Westen zur nächsten Zielmarkierung, wo Sie auf eine weitere Monstergruppe stoßen. Um die optionale Missionsbedingung zu erfüllen, schauen Sie zum Windrad hinauf und halten Sie Dreieck (PS4)/Y (XBO), wenn Sie die blaue Markierung erblicken. In hängender Position visieren Sie dann den Gegner an und starten einen Warp-Angriff gegen das gewählte Ziel. Diese Technik werden Sie im Verlauf Ihres Abenteuers häufig benötigen. Daher ist es ratsam, sie stets zu trainieren, wenn sich eine Gelegenheit dazu bietet.



Sobald Sie alle Monster erledigt und die Umgebung wieder sicher gemacht haben haben, erscheint Dave bei der nahe gelegenen Hütte. Sprechen Sie mit ihm, um die Aufgabe „Vom Jäger zum Gejagten“ zu beenden. Bei dem interaktiven Gespräch winkt wieder eine Belohnung, je nachdem welche Gesprächsoption Sie wählen. Diese Antworten stehen Ihnen zur Verfügung:

- „Uneigennützig helfen“ – Belohnung: 30 EP für die ganze Gruppe
- „Gegen Bezahlung helfen“ – Belohnung: 2 FP
- „Ignis entscheiden lassen“ – Belohnung: 150 EP nur für Ignis



Ihre nächste Mission heißt „Auf die Hörner genommen“. Bevor Sie sich zum Zielpunkt begeben, sollten Sie einen Zwischenstopp beim nahe gelegenen Merrioth-Refugium einlegen, ein Stück südöstlich Ihrer aktuellen Position. Alle Refugien sind an einer aufsteigenden Rauchsäule schon von Weitem zu erkennen. Sammeln Sie Elementarenergie an den Elementarquellen rund um das Refugium, bevor Sie Ihr Lager aufschlagen. Damit können Sie Zauber herstellen (mehr darüber auf Seite 06). Beim Rasten werden die bis dahin gesammelten Erfahrungspunkte (EP) automatisch verbucht. Dadurch wird die Stufe Ihrer Charaktere erhöht und sie erhalten Statuswert-Verbesserungen. Diese werden sich bei dem bevorstehenden Kampf als sehr nützlich erweisen.



Nun ist es an der Zeit, Ihrem nächsten Gegner gegenüberzutreten. Das Bluthorn erwartet Sie im Norden, jenseits der im Bild gezeigten Pipeline. Wenn Sie Ihre Siegchancen erhöhen wollen, sollten Sie dafür sorgen, dass Ignis' Fertigkeit „Elementaraura“ freigeschaltet ist. Sie könnten auch noch einen kleinen Abstecher nach Westen machen und an einer Fundstelle das mächtige Großschwert Brennaere einsammeln, das Feuerschaden verursacht. Wenn alles erledigt ist, legen Sie einen manuellen Spielstand an. Konzentrieren Sie sich beim Kampf darauf, den feindlichen Attacken mit Ausweichrollen oder durch automatisches Ausweichen zu entgehen, besonders wenn Sie in der Reichweite der Hörner sind. Am besten sollten Sie ohnehin versuchen, sich hinter der Bestie aufzuhalten, wo Sie eine höhere Chance auf Kombo-Angriffe haben. Eine durch Ignis' Elementaraura mit Feuer gestärkte Lanze würde beide Schwächen des Gegners ausnutzen, aber das Großschwert Brennaere ist auch sehr wirkungsvoll. Mit dem Sieg über das Bluthorn endet die Aufgabe „Auf die Hörner genommen“.



Nun können Sie nach Hammerhead zurückkehren und dann in ein neues Gebiet fahren – wobei dies ein günstiger Zeitpunkt wäre, um erst noch ein paar Nebenaufgaben zu erledigen. Sobald Sie zum Aufbruch bereit sind, sprechen Sie mit Cidney, um „Der Prinzenversand“ zu starten (die Optionen des interaktiven Gesprächs sehen Sie unten) und zur Raststätte Langwithe zu fahren. Wenn Sie Noctis ans Steuer setzen (also den Wagen selbst zum nächsten Zielpunkt fahren), wird die Bedienung des Regalias im Bild angezeigt. Die Auswahl beim interaktiven Gespräch mit Cidney führt zu folgenden Ergebnissen:

- „Den Boten spielen“ – Belohnung: 50 EP für die ganze Gruppe
- „Ablehnen“ – Belohnung: 2 FP
- „Prompto entscheiden lassen“ – Belohnung: 200 EP nur für Prompto



LÖSUNGSWEG IM ÜBERBLICK

SCHRITT	AUFGABE	INHALT (Details auf der Seite rechts)
11 – 12	Der Prinzenversand	Fahren Sie zur Raststätte Langwithe und sprechen Sie mit dem Motelbesitzer. Fahren Sie dann zum Galdin-Kai im Süden.
13 – 15	Der Deal mit Dino	Sprechen Sie am südlichen Steg mit Dino. Sammeln Sie danach an einem Mineralienvorkommen im Norden das gewünschte Objekt ein und kehren Sie zu Dino zurück.
16 – 18	Schlechte Vorboten	Sprechen Sie erneut mit Dino. Wenn die anschließende Reise unterbrochen wird, begeben Sie sich zur Spitze des Hügels.

Die folgenden Nebenaufgaben können Sie schon zum Start realistisch lösen!

A Nebenaufgabe: Ein Rätsel in mehreren Akten 1
Auf der Veranda vor dem Hotel finden Sie eine Karte und sammeln sie ein. Wählen Sie dies als aktive Aufgabe aus und folgen Sie der Zielmarkierung bis zum Suchgebiet. Ihr Ziel besteht darin, innerhalb des markierten Gebietes ein Sammelobjekt zu finden. Das Objekt liegt am Fuße eines Felsens, unweit der Mitte des Suchgebietes.

B Nebenaufgabe: Ein Trank, ihn zu blenden
Nach dem Abschluss von „Ein Hilfeschrei" begeben Sie sich zu der Scheune in der Nähe der Hütte, wo Sie Dave getroffen haben. Überreichen Sie dem Mann im Inneren ein Gegengift.

C Nebenaufgabe: Ein Hilfeschrei
Nach dem Besuch der Raststätte Langwithe finden Sie in einer Gebäuderuine im Nordwesten von Hammerhead einen Mann, der Hilfe benötigt. Heilen Sie ihn mit einem Heiltrank.

D Nebenaufgabe: In die ewigen Jagdgründe
Nachdem Sie mit dem Motelbesitzer gesprochen haben, reden Sie mit dem Mann, der am Ende der Zwischenszene neben Noctis steht. Nehmen Sie den Brief entgegen und überreichen Sie ihn Dave auf der anderen Straßenseite. Sprechen Sie mit dem örtlichen Informanten. Begeben Sie sich nun zum markierten Zielort und untersuchen Sie das Lagerfeuer, dann jagen und besiegen Sie die in der Nähe auftauchenden Taoties. Sobald Sie alle ausgeschaltet haben, heben Sie die Erkennungsmarke auf und bringen Sie sie zu Dave an der Raststätte Langwithe.

E Nebenaufgabe: Unterbrochene Fahrt
Ein Stück südlich der Raststätte Langwithe finden Sie einen Fahrer, der neben der Straße bei seinem Wagen steht. Geben Sie ihm ein Pannenset, um die Aufgabe abzuschließen.

F Nebenaufgabe: Das hungrige Kätzchen
Wenn Sie nach der Unterhaltung mit Dino zum Parkplatz zurückkehren, können Sie auf dem Steg mit einer Katze interagieren. Gehen Sie zu der Angelstelle auf dem kleinen Steg im Westen. Dort können Sie einen Fisch fangen und der Katze bringen. Bitten Sie danach die Köchin des nahe gelegenen Restaurants, den Fisch für das verwöhnte Tier zuzubereiten.

G Jagdauftrag: Aufbäumen der Gejagten
Die Wesen treiben sich tagsüber nördlich der Raststätte Langwithe herum.

H Jagdauftrag: Schatten aus den Schächten
Die gesuchten Goblins machen nachts den Hügel vor dem Eingang der Balouve-Minen unsicher. Um unerwünschte Begegnungen bei nächtlichen Fahrten zu vermeiden, parken Sie den Regalia in Langwithe und begeben sich anschließend zu Fuß zum Zielpunkt.

I Jagdauftrag: Schrecken der Sonnenanbeter
Die gesuchten Blutscheren befinden sich ein Stück nördlich des Strandes.

J Tour: Morgenstund' hat Sand im Schuh'
Schlagen Sie Ihr Lager im Lachyrte-Refugium auf und nehmen Sie das Angebot von Gladiolus an. Folgen Sie ihm am Morgen zu einem kleinen Wettrennen. Mithilfe des Tricks zum augenblicklichen Auffüllen des Ausdauerbalkens, kurz bevor er komplett leer ist (siehe Seite 05), können Sie durchgehend rennen. Gladiolus reagiert am Ziel unterschiedlich, je nachdem wie gut Sie sich geschlagen haben.

* Aus Platzgründen haben wir auf die Abbildung einer Kartenlegende für die Sammelgegenstände und Detailkarten für Ortschaften wie Hammerhead verzichtet. Im offiziellen *Final Fantasy XV*-Lösungsbuch von Piggyback werden alle eingezeichneten Fundsachen selbstverständlich identifiziert, zudem gibt es Detailkarten jeder Ortschaft.

Lösungsweg: Schritt für Schritt



Wenn Sie die Raststätte Langwithe erreichen, parken Sie den Regalia auf dem Parkplatz vor dem Motel. Sprechen Sie mit dem Inhaber hinter dem Schalter, um die Lieferung abzuschließen. Wenn Sie nichts gegen etwas Ablenkung von den Hauptmissionen haben, wäre jetzt eine gute Zeit für die Erledigung der örtlichen Nebenaufgaben (siehe Nebenaufgaben auf der Seite links).

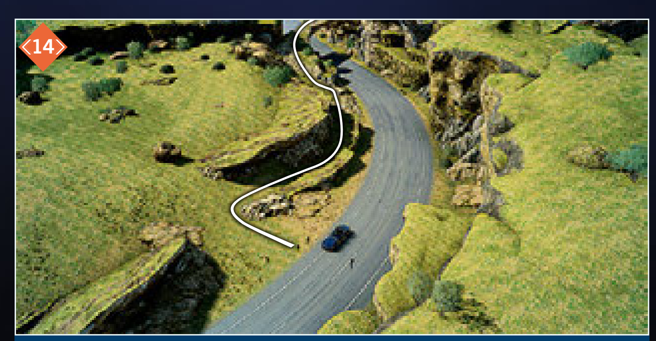


Fahren Sie mit dem Regalia zum Galdin-Kai. Wenn Sie geparkt haben, gehen Sie durch das Hauptgebäude hindurch und weiter bis zum Anleger ganz im Süden der Karte. Beachten Sie, dass die Frau hinter dem runden Tresen im Restaurant „Zur Perle" die hiesige Informantin ist. Gehen Sie nicht vorbei, ohne kurz Hallo zu sagen und wichtige Infos zur Umgebung zu erhalten.

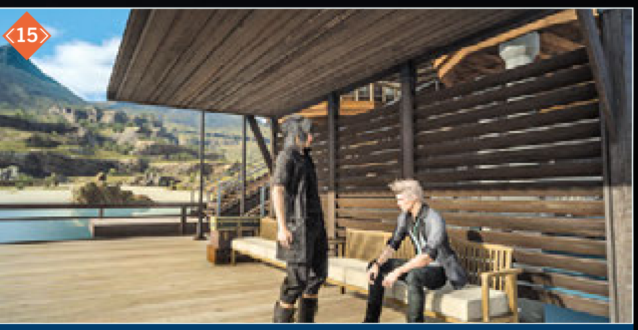


Sprechen Sie mit Dino, um die Quest „Der Deal mit Dino" zu starten. Sie haben diese Dialog-Auswahl:

- „Dino zuhören" – Belohnung: 80 EP für jedes Gruppenmitglied
- „Dino abservieren" – Belohnung: 150 EP nur für Ignis



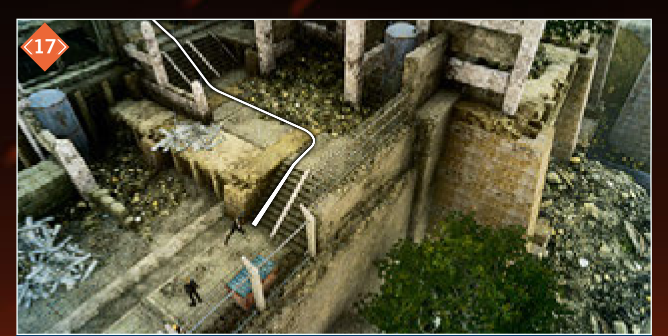
Nun können Sie den Regalia im Automatik-Modus verwenden. Sobald der Regalia geparkt ist, erreichen Sie auf der abgebildeten Route den Pfad, der zum Zielobjekt führt. Gehen Sie um den Riesenvogel herum zur Mineraliensammelstelle und holen Sie sich einen Roh-Granat. Nun können Sie zu Dino am Galdin-Kai zurückkehren. Für die Lieferung bekommen Sie das Accessoire Granat-Armband.



Wenn Sie mit der Handlung fortfahren möchten, sprechen Sie am Galdin-Kai noch einmal mit Dino, um die Aufgabe „Der Deal mit Dino" abzuschließen. Beachten Sie, dass Sie anschließend eine ganze Weile nicht mehr hierher zurückkehren werden. Daher sollten Sie vor dem nächsten Gespräch überlegen, ob Sie in der Gegend noch irgendetwas erledigen möchten.



Die Aufgabe „Schlechte Vorboten" startet, während Sie automatisch zur Stadt Insomnia fahren. Folgen Sie dem eingezeichneten Weg bis zu einem ersten Trupp Soldaten. Attacken mit Flächenwirkung können bei kompakt aufgestellten Feinden Wunder wirken. Falls Noctis unter schweren Beschuss geraten sollte, nutzen Sie eine der Möglichkeiten zur Deckung.



Im Bild eingezeichnet sehen Sie den Weg, der Sie zu einem zweiten Gefecht gegen eine Gruppe Soldaten führt. Nutzen Sie die gleiche Taktik, um Ihre Feinde zu bezwingen. Nach der Schlacht sollten Sie nicht vergessen, die angrenzenden Räume aufzusuchen, um Gegenstände einzusammeln, die sich im weiteren Verlauf des Abenteuers als nützlich erweisen könnten.



Das dritte und letzte Gefecht dieses Kapitels erreichen Sie auf dem eingezeichneten Weg. Eröffnen Sie den Kampf mit einem Warp-Angriff gegen die Schützen auf dem Aussichtspunkt, damit diese Ihre Gruppe während der Auseinandersetzung nicht mit Geschossen spicken. Sobald sich der Staub gelegt hat, laufen Sie zum letzten Zielpunkt, wo die Aufgabe „Schlechte Vorboten" und Kapitel 01 enden.